PC SOLUCE

www.loisir.net

148 PAGES POUR FINIR TOUS VOS JEUX

8 SOLUCES POUR TERMINER :

- GROUND CONTROL
- DIABLO II
- VAMPIRE
  LA MASCARADE
- L'ODYSSÉE
  SUR LES TRACES D'ULYSSE
- DARK PROJECT II
- DARK REIGN 2
- LOUVRE
- TOMB RAIDER
  (2E PARTIE) LE DERNIER ARTEFACT

100% Soluces

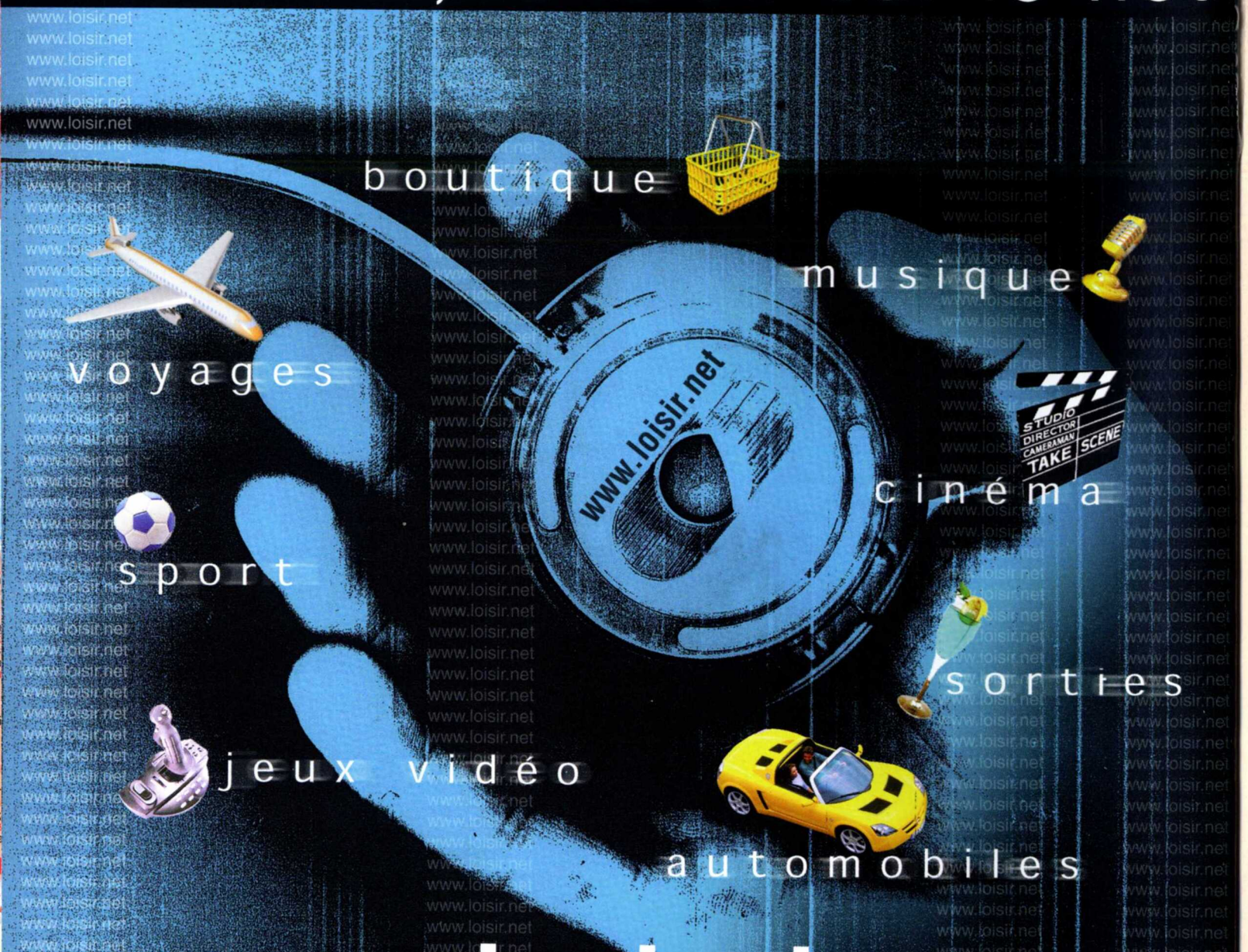
INDISPENSABLE : 5 PAGES DE CODES POUR

ICEWIND DALE

39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

L 9506 - 38 - 39,00 F - RD

loisir.net, le loisir sur le net



www.loisir.net

Le portail qui se lit, se regarde et s'écoute

Des actus au top, avec les équipes de

Ciné Live · auto live · playmag · La Bible des Secrets · PC Soluces · Music UP!

Des services au top, en partenariat avec

alapage.com · Liberty Surf · iBazar · clust.com · Sport24.com · ViaFrance.com · Marcopoly · allocine.fr · WEBCITY · BLACK ORANGE · Maximiles · Paniers.com · Promovacances.com

À suivre...

Ours

CYBER PRESS PUBLISHING

RETROUVEZ-NOUS SUR INTERNET
HTTP://WWW.LOISIR.NET
VOUS POURREZ :
- CONSULTER NOS ANCIENS NUMÉROS
- COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS
- VOUS ABONNER EN LIGNE
- AVOIR LES DERNIÈRES INFOS SUR LES JEUX VIDÉO
- ACCÉDER À DES MILLIERS DE CHEAT CODES
- OBTENIR DES DIZAINES DE SOLUTIONS
- CONTACTER LES RÉDACTEURS
- RENCONTRER LES LECTEURS (FORUM ET CHAT)
- DÉCOUVRIR NOS AUTRES PUBLICATIONS (CINÉ LIVE, AUTO LIVE...)

PUBLIÉ PAR CYBER PRESS PUBLISHING S.A.
CAPITAL SOCIAL : 9 700 000 F.
6, BOULEVARD DU GÉNÉRAL LECLERC
92115 CLICHY CEDEX
STANDARD : 01 41 06 44 33 • FAX : 01 41 06 44 48

PRÉSIDENT DIRECTEUR GÉNÉRAL :
MARC ANDERSEN (MANDERSEN@LOISIR.NET)
DIRECTEUR GÉNÉRAL ADJOINT :
PHILIPPE DELEPLACE (PDELEPLACE@LOISIR.NET)
DIRECTEUR DE LA PUBLICATION :
MARC ANDERSEN (MANDERSEN@LOISIR.NET)
DIRECTRICE ADMINISTRATIVE ET FINANCIÈRE :
SONIA TUOVIC' (STUOVIC@LOISIR.NET)
CONTRÔLEUR DE GESTION :
SÉVERINE MADINIER (SMADINIER@LOISIR.NET)
DIRECTRICE COMMERCIALE ET MARKETING :
ISABELLE WEILL (IWEILL@LOISIR.NET)
TÉL. : 01 41 06 44 45
ASSISTANTE MARKETING :
SHIRLEY DECUPÈRE (SDECUPERE@LOISIR.NET)
RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT :
GUILLAUME LÉVY (GLEVY@LOISIR.NET)
CHEF DES VENTES :
EMMANUEL CHODKIEWICZ (VENTE@LOISIR.NET)

ABONNEMENT ET ANCIENS NUMÉROS PC SOLUCES
B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX
N° Indigo 0 825 001 707
0,98 TTC / MN
E-MAIL : ABONNEMENT@LOISIR.NET

ABONNEMENT EN SUISSE :
EDIGROUP S.A., CASE POSTALE 393, 1293 CHÊNE BOURG.
TÉL. : 022/348 44 28
ABONNEMENT EN BELGIQUE :
TONDEUR S.A., 9 AV. VAN KALKENLAAN, 1070 BRUXELLES.
TÉL. : 02 555 02 17
TARIF D'ABONNEMENTS ET DE RÉASSORT POUR LES AUTRES PAYS : NOUS CONSULTER.
RESPONSABLE ABONNEMENTS :
CHRISTOPHE BASSET (CBASSET@LOISIR.NET)
TÉL. : 01 41 06 44 46

RÉDACTEUR EN CHEF :
JEAN-FRANÇOIS MOLAS (JMOLAS@LOISIR.NET)
RÉDACTEURS :
SIMON MOHAMEDALY (SMOHAMEDALY@LOISIR.NET)
CHRISTOPHE LEMONNIER (CLEMONNIER@LOISIR.NET)
JEAN-JACQUES BENZONI (JJBENZONI@LOISIR.NET)
SECRÉTAIRE GÉNÉRALE DE RÉDACTION :
CATHERINE MONTAGNON (CMONTAGNON@LOISIR.NET)
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION :
LOUIS BERG
CORRECTION - REWRITING :
CATHERINE PRIMARD,
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION TECHNIQUE :
RICHARD EL MESTIRI (ELMESTIRI@LOISIR.NET)
PREMIÈRE RÉDACTRICE GRAPHIQUE :
VANESSA WAJEMAN (VWAJEMAN@LOISIR.NET)
COUVERTURE : MICKAËL CAMBOUR
PHOTOGRAVURE : QUADRATIN (75 PARIS)
IMPRESSION : GROUPE IMPRIMERIE NATIONALE (67300 SCHILTIGHEIM)
DISTRIBUTION : MESSAGERIES LYONNAISES DE PRESSE
CYBER PRESS PUBLISHING ÉDITE ÉGALEMENT :
PLAYMAG, LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, LA BIBLE DES SECRETS NINTENDO 64, CINÉ LIVE, AUTO LIVE, KID'S MANIA, TOM & JERRY, INTERNET TODAY, BUGS BUNNY JEUX, MAXI TOONS
ET AUSSI 3615 PC SOLUCES (2,21 F/MN) ET ASTUCES PC AU 08 36 68 14 16 (2,21 F/MN)

DÉPÔT LÉGAL À PARUTION
COMMISSION PARITAIRE N° 1003K76997
N° ISSN: 1269-2921
©1999 CYBER PRESS PUBLISHING. TOUS DROITS DE REPRODUCTION RÉSERVÉS POUR TOUS PAYS. AUCUN ÉLÉMENT DE CE MAGAZINE NE PEUT ÊTRE REPRODUIT NI TRANSMIS D'AUCUNE MANIÈRE QUE CE SOIT, NI PAR QUELQUE MOYEN QUE CE SOIT, Y COMPRIS MÉCANIQUE OU ÉLECTRONIQUE, ON-LINE OU OFF-LINE, SANS L'AUTORISATION ÉCRITE DE CYBER PRESS PUBLISHING

PUBLICITÉ
GS RÉGIE - 92, AV VICTOR CRESSON
92442 ISSY LES MOULINEAUX CEDEX
TÉL. : 01 40 95 57 57
FAX : 01 40 95 57 58

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*

ÉDITO

Mais où est donc passée la rubrique "Triche Trash" ? Vous avez beau parcourir le sommaire et éplucher les pages dans tous les sens, impossible de mettre la main dessus. Calmez votre colère assassine, on n'a pas décidé de supprimer ces pages que vous chérissez car on tient nous aussi à voir le prochain millénaire, la nouvelle version de Windows (Millenium, Géranium ou Barnum, je sais plus) et l'adaptation cinéma de la Trilogie du "Seigneur des anneaux" (qui donnera sûrement lieu à des adaptations ludiques...). Si les Triche Trash ont disparu dans ce numéro, c'est simplement qu'on avait plusieurs centaines de codes brûlants sur Icewind Dale à vous donner d'urgence et que nous avons pensé que vous apprécieriez ce geste qui rendra votre vie de "rôliste" plus facile. De toute façon, les "Triche Trash" et leur auteur en ont profité pour partir se reposer aussi en vacances et devraient nous revenir en grande forme pour le prochain PC Soluces.

Jeff

Sommaire SOLUTIONS/GUIDES

Louvre ..... Page 4
Vampire ..... Page 20
Dark Project II ..... Page 32
Ground Control ..... Page 76
Dark Reign 2 ..... Page 96
Tomb Raider le dernier artefact (2e partie) ..... Page 112
L'Odyssée ..... Page 128
Diablo II ..... Page 136

Spécial Codes Icewind Dale ..... Page 143

Réassort PC Soluces ..... Page 30

Réassort Best of PC Soluces ..... Page 31

Abonnement PC Soluces ..... Page 75

Dans cet habile mélange d'intrigues, de complots et de reconstitutions historiques, vous allez découvrir le Louvre à différentes époques. Dans la peau d'un agent des servives secrets, vous voyagerez à travers le temps pour déjouer les plans apocalyptiques de la Confrérie des templiers noirs...

LOUVRE

L'ULTIME MALÉDICTION

Éditeur : Index/Réunion des Musées Nationaux/France Télécom
Texte et Voix : Français • **Sortie :** juin 2000 • **Config. mini :** P. 233 64 Mo

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre Site "www.Loisir.net" les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, dézippez les fichiers dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "C:\PROGRAM FILES\LOUVRE L'ULTIME MALEDICTION"). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites une sauvegarde de sécurité auparavant !

Simon • Smohamedaly@loisir.net

CHAPITRE 1
LE LOUVRE D'AUJOURD'HUI

La Pyramide

Votre aventure commence par une discrète intrusion dans le Louvre. Tournez vers la droite puis empruntez l'Escalator pour monter à l'étage supérieur. Vous arrivez devant la salle de "Sully". Avancez droit devant en direction de la porte. Pivotez ensuite vers la gauche et allez examiner le panneau de contrôle. Sélectionnez dans votre inventaire **la Carte magnétique bleue,** puis utilisez celle-ci sur **la fente** (en haut à droite) du panneau de contrôle **(Photo 01)**.

La porte ouverte, vous aurez accès à une nouvelle salle. Traversez-la puis franchissez le couloir. Une caméra de surveillance vous a repéré et déclenche une grille qui se referme derrière vous. Gravissez l'escalier et ensuite, tournez à droite et longez le couloir. Dans la pièce voisine, prenez le passage sur la droite.

La salle Saint-Louis

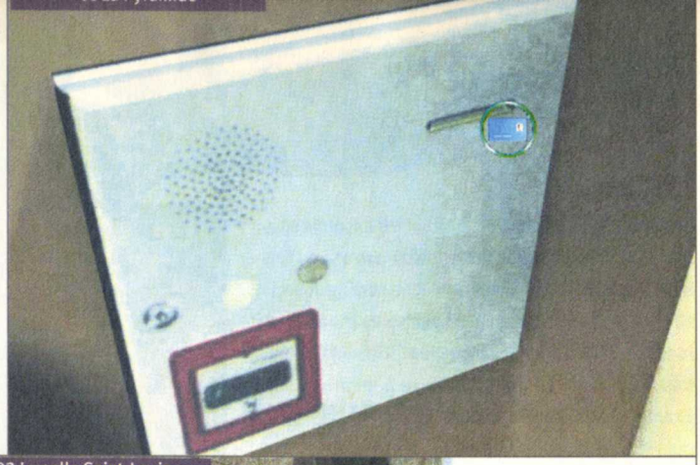
Vous arrivez dans une salle avec plusieurs objets antiques. Face à vous se dresse un pilier. Tournez à droite puis examinez la statue représentant un animal à quatre pattes. Cela fait, récupérez cette sculpture. Il s'agit du **Lion brûle-parfum (Photo 02)**. Cet objet en votre possession, quittez votre inventaire. Une scène cinématique se déclenche et vous ferez la connaissance du fantôme de Guy de Sombreval. L'entretien terminé, vous serez transporté par magie en l'an de grâce 1377 pour accomplir votre destinée : sauver le monde !

CHAPITRE 2
LE LOUVRE MÉDIÉVAL

La salle Saint-Louis

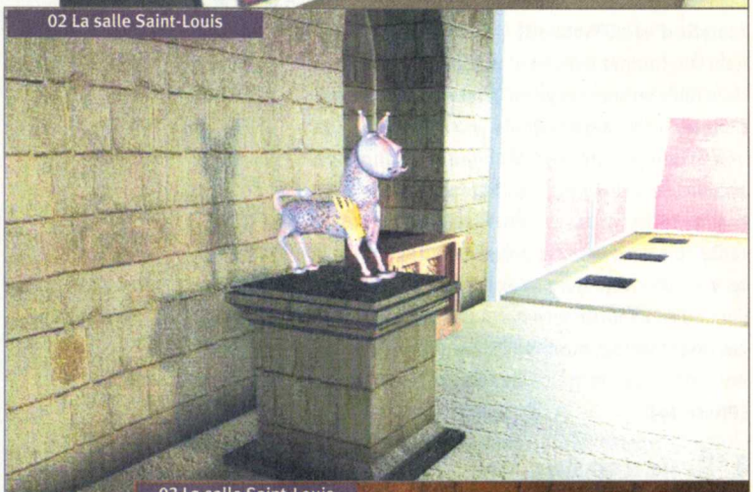
Vous atterrissez dans une sombre salle et tout votre équipement a disparu. Dirigez-vous à droite puis tournez à gauche et observez le coffre posé à même le sol **(Photo 03)**. À l'intérieur, vous retrouverez une partie de vos accessoires. Récupérez **une Arbalète légère en kevlar, une Corde en nylon de 9 mn de diamètre, un Couteau de diamant et des Carreaux d'arbalète**.

Cela fait, quittez votre inventaire puis dirigez-vous vers la sortie à gauche. Avant d'emprunter l'escalier sur votre droite, jetez un coup d'œil sur la partie du mur supérieur à gauche. Approchez-vous de lui et sélectionnez ensuite dans votre inventaire le couteau, afin de gratter la surface de traînées **blanches (Photo 04)**. Vous en avez extrait du **Salpêtre**. Allez ranger cette poudre dans le coffre puis quittez la salle en montant l'escalier.



La grande chambre du Roi

Au fond de cette chambre se trouve une cheminée. Tournez vers la gauche et avancez jusqu'au centre de la pièce. Juste sur votre droite, vous pouvez apercevoir une fenêtre. Examinez-la puis utilisez votre couteau pour briser une partie des vitraux **(Photo 05)**. En regardant par la fenêtre, scrutez l'horizon pour apercevoir une sentinelle dans la cour intérieure. Sélectionnez dans votre inventaire l'arbalète légère en kevlar, puis associez celle-ci avec les carreaux d'arbalète. Vous obtenez **une Arbalète en kevlar munie d'un carreau**. Utilisez ensuite cette arme pour vous débarrasser du garde en contrebas. Visez votre cible puis décochez votre flèche **(Photo 06)**. Éloignez-vous de la fenêtre puis tournez à droite et partez en direction du trône. Examinez celui-ci de plus près puis, à l'aide de votre couteau, découpez le tissu symbole de fleurs de lis. Dissimulé dans le dossier, vous découvrez un texte que vous ne pouvez pas encore déchiffrer. Traversez la porte qui se situe à gauche du trône.


02 La salle Saint-Louis

03 La salle Saint-Louis

04 La salle Saint-Louis

05 La grande chambre du Roi

La grande salle

Lorsque vous serez dans la grande salle, tournez à gauche et atteignez la balustrade à l'étage supérieur. Avancez tout droit puis tournez vers la droite afin de faire face au lustre. Observez celui-ci. En contrebas, vous devriez apercevoir un garde endormi. Prenez votre couteau puis coupez la corde qui maintient le lustre

06 La grande chambre du Roi

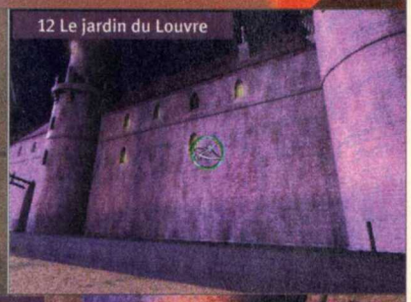
(Photo 07). La chute de cet objet va assommer le soldat. À présent, retournez sur vos pas et une fois à l'étage inférieur, tournez à gauche et dirigez-vous au fond de la salle. Lorsque vous serez bloqué par la table, pivotez à gauche et regardez en contrebas. Ramassez **la Clé en bronze** à même le sol. Examinez ensuite le meuble à gauche de la porte, puis récupérez sur l'étagère du centre **une Cruche remplie d'eau (Photo 08)**.

Cela fait, tournez à droite et passez de l'autre côté de la table en vous dirigeant vers le trône. Déposez dans le coffre en bas à droite la cruche d'eau que vous venez de trouver. Maintenant, tournez à gauche puis récupérez les vêtements du garde assommé. Repassez ensuite de l'autre côté de la table puis empruntez la porte sur votre droite. Vous vous retrouvez à l'extérieur, dans une cour du château. En tournant à gauche, avancez deux fois tout droit. Utilisez ensuite la clé en bronze sur la porte qui vous fait face **(Photo 09)**.

07 La grande salle

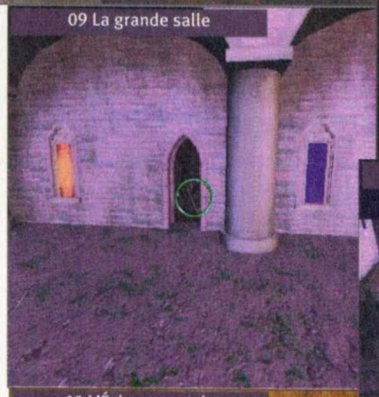
08 La grande salle

12 Le jardin du Louvre

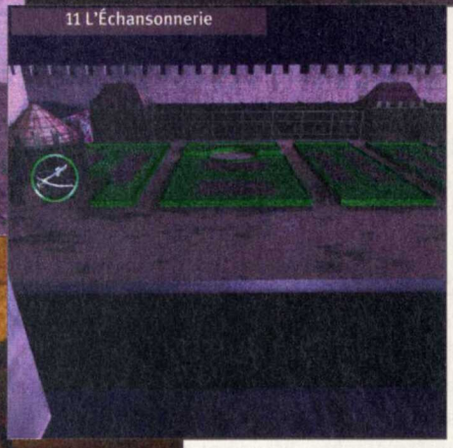


13 Le jardin du Louvre

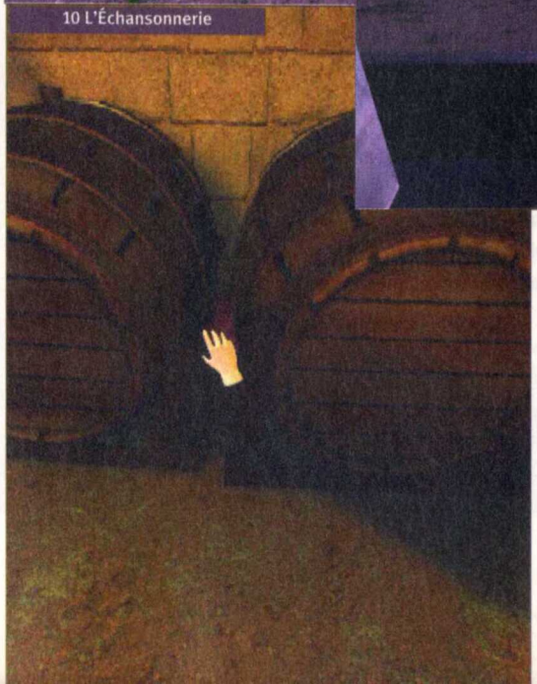
09 La grande salle



11 L'Échansonnerie



10 L'Échansonnerie



L'Échansonnerie

À l'intérieur de la salle, dirigez-vous une fois à gauche puis tournez à droite pour apercevoir deux tonneaux. Posée entre ces fûts, vous pourrez récupérer **une Bouteille d'eau-de-vie (Photo 10)**. Rendez-vous à gauche en direction d'un mécanisme représentant un château. Toujours à gauche de celui-ci se trouve un coffre. En l'examinant, vous vous apercevrez qu'il est fermé. Sélectionnez donc, dans votre inventaire, l'arbalète munie d'un carreau. Utilisez ensuite votre arme et tirez sur la serrure du coffre. Celui-ci ouvert, vous pourrez récupérer **un verre de Safran.** Éloignez-vous de ce coffre, puis ouvrez celui de droite. Munissez-vous du **Grappin** et déposez provisoirement les objets qui ne vous seront pas utiles (clé en bronze, carreaux d'arbalète). Pour enlever les carreaux de votre arbalète, sélectionnez votre arme puis choisissez l'option "Dissocier" dans votre inventaire.

À présent, pivotez à droite puis examinez la fenêtre. À l'aide de votre couteau, brisez une partie des vitraux et jetez un coup d'œil à l'extérieur. Le jardin du Louvre s'étend à perte de vue. Sélectionnez l'arbalète dans votre inventaire et associez-la avec la corde en nylon et le grappin. Vous obtenez **une Arbalète lance-grappin**. Utilisez maintenant cette arme en direction de la serre sur votre gauche **(Photo 11)**.

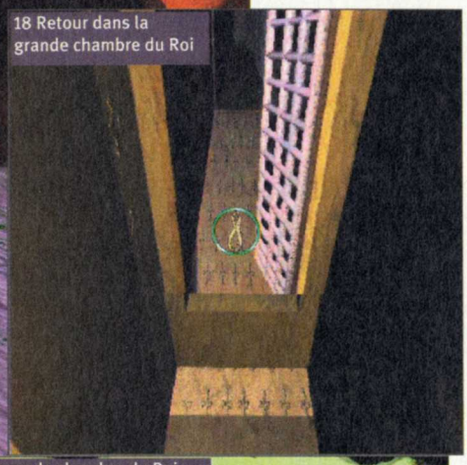
Le jardin du Louvre

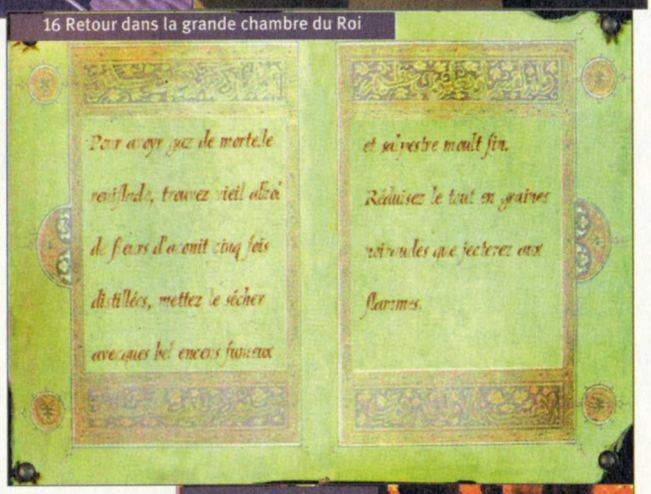
Lorsque vous vous retrouverez dans la cour, pénétrez dans la serre. Tournez à droite puis avancez d'un pas. Pivotez ensuite à gauche et cueillez **une Rose**. Poursuivez votre chemin par la droite, puis écoutez la conversation entre le Roi et le Légat du Pape.

Retournez dans la cour par l'entrée d'où vous êtes arrivé, puis utilisez votre arbalète lance-grappin en direction d'une des fenêtres du château. Il s'agit de la première fenêtre du bas, en partant de la droite **(Photo 12)**. Après vous être hissé jusqu'à la salle des tonneaux, quittez la pièce en empruntant la porte et rendez-vous dans la cour. À destination, avancez deux fois par-devant, puis deux fois par la gauche. En pivotant à gauche, vous apercevrez un puits. Dans votre inventaire, dissociez l'arbalète, la corde et le grappin. Cela fait, utilisez la corde sur le puits **(Photo 13)**.

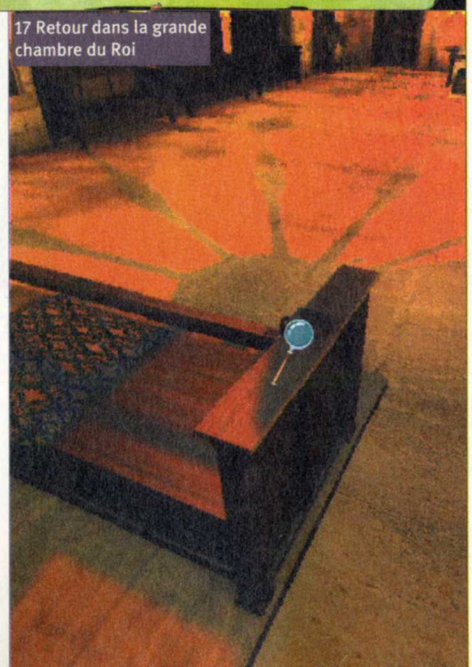
14 Le Kabbaliste

15 Le Kabbaliste


18 Retour dans la grande chambre du Roi



16 Retour dans la grande chambre du Roi


17 Retour dans la grande chambre du Roi

Le Kabbaliste

Après la scène cinématique, récupérez **la Formule magique de révélation** posée sur le lutrin. Déposez ensuite le couteau dans le coffre qui se trouve juste à votre droite. Maintenant, examinez la table de l'alchimiste. À l'intérieur d'un alambic, vous apercevrez une clé. Dans votre inventaire, associez les éléments suivants : rose, safran, eau de vie. Vous obtenez **une Pâte bleue (Photo 14)**. Utilisez cette matière sur l'alambic et récupérez ensuite **la Petite clé pour fermoir de manuscrit**. Éloignez-vous de la table, puis observez le crâne au-dessus de la porte à gauche. Vous avez trouvé une **Petite clé de meuble sertie de diamants**. Une fois en votre possession, traversez cette porte. Lorsque vous serez à l'extérieur, avancez tout droit et contournez la tour jusqu'à apercevoir un garde allongé à terre. Il s'agit de la sentinelle que vous aviez abattue à l'aide de votre arbalète. Examinez-le, puis récupérez **une Clé en or** près de son cadavre **(Photo 15)**. Cela fait, retournez dans la salle de l'alchimiste en empruntant la porte qui vous a mené à cette cour. Prenez ensuite le passage d'en face qui vous conduira au sommet du puits. De nouveau dans la cour, avancez deux fois à gauche et franchissez la porte qui donne accès à la grande salle.

Lorsque vous serez à l'intérieur, passez de l'autre côté de la table (à gauche) et ouvrez le coffre. Déposez-y le grappin puis équipez-vous de la **Lampe torche** et de la cruche remplie d'eau. Revenez sur vos pas et cette fois-ci, parcourez la pièce jusqu'au fond pour atteindre la salle voisine.

Retour dans la grande chambre du Roi

Lorsque vous pénétrerez dans la pièce, avancez d'un pas en avant puis retournez-vous. À même le sol, vous pouvez apercevoir une Relique. Examinez celle-ci puis placez-y la lampe torche. La lumière émanant du crâne fera fuir l'Écuyer. À présent, revenez dans la salle précédente et allez déposer la lampe torche dans le coffre. Cela fait, repartez dans la chambre du Roi puis faites un pas en avant et examinez le coffre sur votre droite. Récupérez à l'intérieur une **Bouteille de Fleur d'Aconit**.

Cette mixture en votre possession, faite demi-tour et partez en direction du trône. Examinez celui-ci pour en voir le manuscrit, écrit en lettres inconnues. Sélectionnez dans votre inventaire la formule magique de révélation et utilisez celle-ci sur le texte **(Photo 16)**. De nouvelles inscriptions apparaissent : "Pour avoyr gaz de mortelle reniflade, trouvez vieil alkol de fleurs d'aconit cinq fois distillées, mettez-le sécher avec ques bel encens fumeux et salpestre moult fin. Réduisez le tout en graines noirauds que jecterez aux flammes".

Après avoir pris connaissance de cette formule, rendez-vous à la cheminée qui se situe à l'opposé de la pièce. À destination, observez le banc qui fait face à la cheminée. Examinez la serrure du dossier **(Photo 17),** puis utilisez dessus la petite clé de meuble sertie de diamants. Cela fait, cliquez sur le long dossier de bois (un passage secret se dévoile derrière la cheminée). Pour éteindre le feu et accéder au passage, utilisez votre cruche remplie d'eau. Rendez-vous sous la cheminée puis regardez vers le plafond (vous y verrez une grille ouverte). Utilisez votre corde pour vous hisser dans la pièce voisine **(Photo 18)**. Vous arrivez dans la chambre du Roi.

La chambre du Roi

Récupérez **le Tabouret** à gauche du lit. Ouvrez le coffre sur votre droite et déposez-y la clé de meuble sertie de diamants ainsi que la formule magique de révélation (vous n'en aurez plus besoin à l'avenir). Équipez-vous ensuite du verre de Salpêtre.

Partez alors en direction de l'armoire à gauche de la fenêtre et ouvrez-la. Récupérez à l'intérieur un **Flacon d'Encens**. À présent, associez l'encens avec la bouteille de fleur d'aconit et le salpêtre. Vous obtenez au final des **Graines rouges**. Éloignez-vous de l'armoire puis déposez au pied le tabouret. Maintenant, retournez-vous et ouvrez le coffre.

Prenez votre lampe torche puis montez sur le tabouret et utilisez votre lampe pour éclairer la zone sombre. Au sommet de l'armoire, vous trouvez **une Clé en argent (Photo 19)**. Redescendez du tabouret puis allez déposer la lampe dans le coffre. À présent, quittez la chambre du Roi en passant par le rideau situé à gauche de l'armoire.

La tour de la librairie

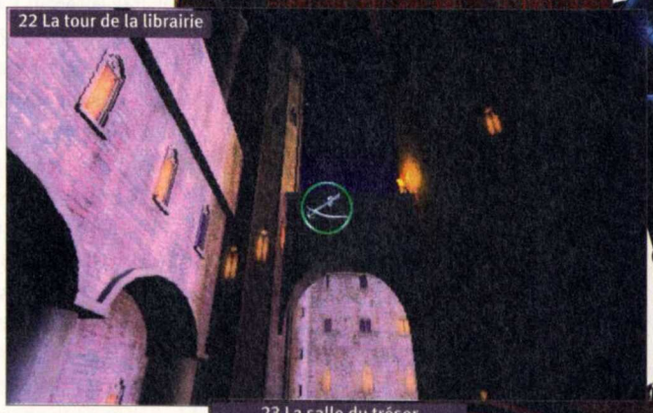
Avancez d'un pas et après la scène cinématique, récupérez le **Parchemin royal codé** posé au-dessus de quelques ouvrages. En vous retournant, passez de nouveau dans la pièce voisine puis ouvrez le rideau afin d'atteindre la chambre du Roi. Vous entendez alors Charles V quitter sa librairie. Revenez dans la salle des livres. Faites un pas en avant, puis retournez-vous et examinez le livre rouge qui se trouve près du trône **(Photo 20)**. Pour lire son contenu, vous devez utiliser sur la serrure, la petite clé pour fermoir de manuscrit. Le message suivant y est inscrit : "Moy Basileus le Grand, amy fidelle d'Anselme le Troys Foys Sage, Ay conccu arcane de hault mystere. Concydere Ceux du Ciel et appuye sur les troys qui apparoissent dans les estoiles au desbut du nouvel millenaire". "Entrelacs d'Escailles, Tombe l'onde, Bouc centaure, alors le Serpent se deliera. Mais or ay je memoyre assez tresbuchante, et suys en oubly de l'ordre a suyvre".

Ces indications doivent vous permettre d'ouvrir une cachette. Regardez par-dessus le trône, et vous apercevrez tout autour de la pièce plusieurs signes du Zodiaque. Les trois qui nous intéressent se situent à gauche **(Photo 21)**. Examinez-les puis cliquez sur le signe du Capricorne (Bouc Centaure), celui du Verseau (Tombe l'onde) et enfin le signe du Poisson (Entrelacs d'Escailles). Une cachette se dévoile, vous permettant de récupérer une **Plaque d'ivoire**. Associez le parchemin royal codé avec cette plaque. Vous obtenez un **Parchemin royal décodé**. Examinez ce parchemin en utilisant l'icône représentant un Œil (inventaire gauche). En lisant les morceaux de papier ligne par ligne, vous obtenez le message suivant : "PAS SU SU EN SALE TRESOR EST CACHÉ". La statue de Pazuzu se trouve donc dans la salle du trésor. Quittez la librairie et rendez-vous dans la chambre du Roi. Ouvrez ensuite le coffre et récupérez le grappin.

20 La tour de la librairie

21 La tour de la librairie

22 La tour de la librairie



23 La salle du trésor

24 La salle du trésor

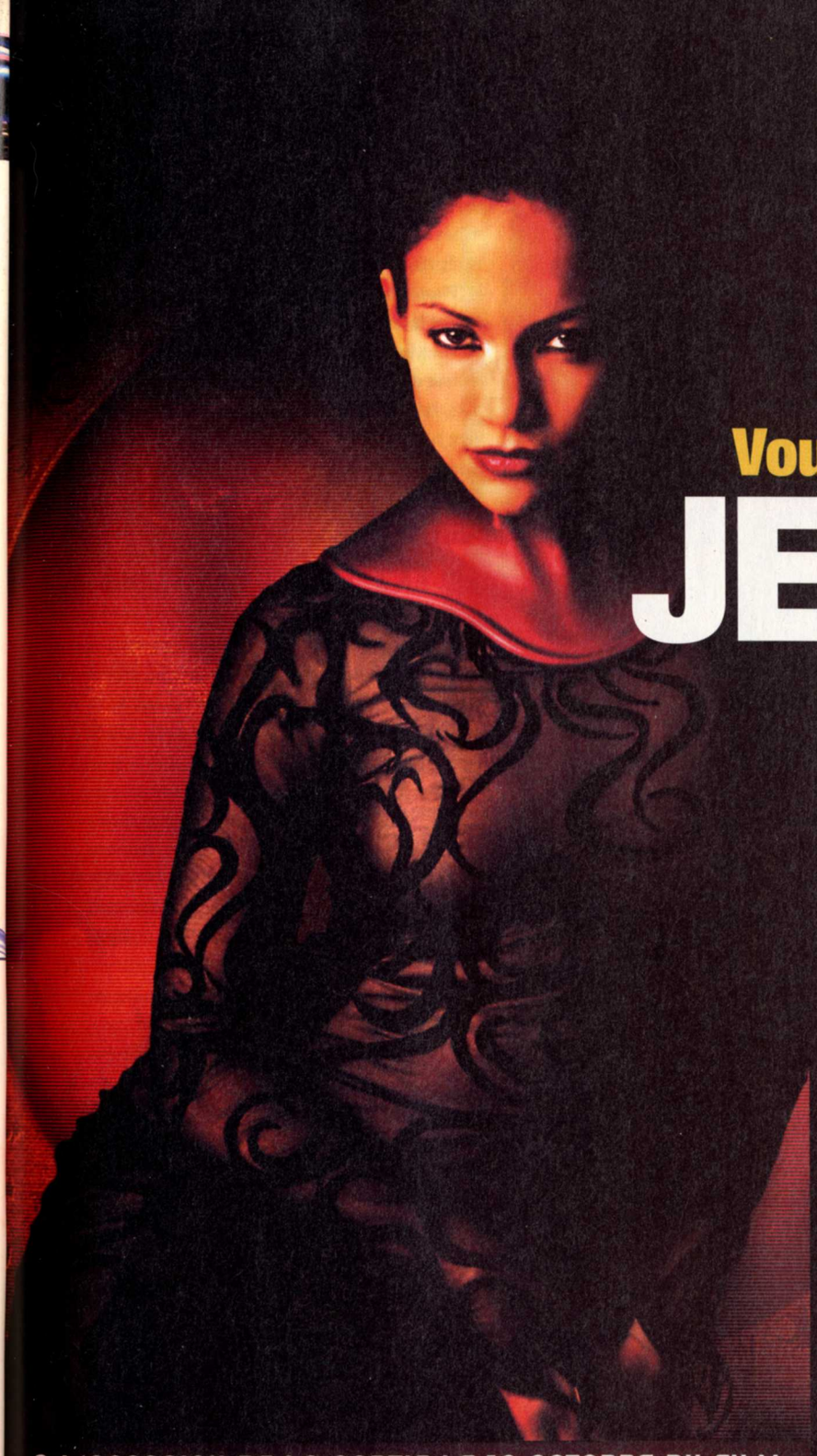
Maintenant, passez par la cheminée en utilisant à nouveau la corde. Empruntez ensuite la porte située au fond de la pièce à gauche du trône. Traversez la grande salle et prenez par la porte à gauche pour sortir dans la cour du château. Tournez à gauche et avancez deux fois. Vous êtes face à la porte qui donne accès à la salle des tonneaux. Dans votre inventaire, associez l'arbalète avec la corde et le grappin. Tournez-vous ensuite vers la droite et visez le pont situé en hauteur **(Photo 22)**.

La salle du trésor

À destination, tournez-vous à droite puis examinez la porte du donjon. Vous devez cliquer sur les symboles selon l'ordre indiqué dans le parchemin codé. La première ligne du parchemin correspond au premier symbole à actionner, la deuxième ligne au deuxième symbole et ainsi de suite... L'alignement effectué, vous pourrez insérer la clé en argent dans la serrure centrale **(Photo 23)**. Vous arrivez dans la salle du trésor. Avancez d'un pas en avant puis ouvrez le grand coffre qui se situe juste sur votre droite. Prenez à l'intérieur le masque à gaz. Cela fait, tournez vers la droite jusqu'à apercevoir un petit coffret posé sur une commode. Approchez-vous de celui-ci, puis examinez-le.

Sélectionnez dans votre inventaire la **Clé en or** et utilisez celle-ci sur la serrure du coffre. Maintenant qu'il est ouvert, vous pouvez récupérer le **Rubis du sceptre de Charles V (Photo 24)**. Cela fait, retournez au centre de la pièce et lorsque vous serez face au trône, pivotez vers la gauche jusqu'à apercevoir **une Tapisserie** dans le deuxième renfoncement. Allez l'observer puis utilisez le rubis sur l'œil du premier cheval en partant de la gauche.

Retournez de nouveau au centre de la pièce et examinez le trône. Cliquez ensuite sur l'accoudoir de gauche pour l'ouvrir. Vous avez trouvé la **Statuette du Démon assyrien Pazuzu (Photo 25)**.



Vous rêvez de rencontrer

JENNIFER LOPEZ

cliquez sur allocine.fr

A l'occasion de la sortie du film The Cell, allocine.fr vous propose de poser vos questions à la star la plus sexy d'Hollywood. Si votre question est sélectionnée, AlloCiné vous invitera à rencontrer JENNIFER LOPEZ lors d'une interview exclusive.

A L'OCCASION DE LA SORTIE LE 18 OCTOBRE DU FILM

THE CELL

ENTREZ DANS L'ESPRIT D'UN SERIAL KILLER

METROPOLITAN FILMEXPORT

NEW LINE CINEMA

allocine.fr®

Premier portail Cinéma sur Internet

En récupérant celle-ci, une alerte va être donnée ! Il va falloir agir très vite si vous ne voulez pas perdre la vie. Retournez en direction de la tapisserie (à droite) et empruntez la porte qui se trouve dans ce renfoncement. En dévalant l'escalier, vous arrivez dans la salle des gardes. Retournez-vous puis examinez le brûlot. Sélectionnez dans votre inventaire les graines rouges et jetez-les dans la braise. Cela fait, enfilez rapidement votre masque à gaz. Après la scène cinématique, vous voyagerez de nouveau à travers le temps...

26 La salle Saint-Louis

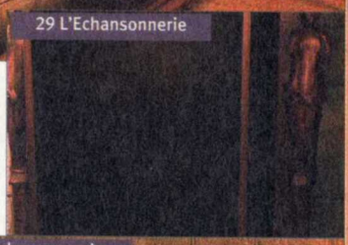
27 La salle Saint-Louis

CHAPITRE 3
LE LOUVRE RENAISSANCE

La salle Saint-Louis

Allez ouvrir le coffre qui se trouve dans la pièce, puis équipez-vous d'une arbalète, d'une corde, d'un grappin, d'une lampe torche et d'un couteau. Cela fait, retournez sur vos pas et ramassez une **Pastille d'antimoine (Photo 26)** au pied du pilier à droite. À présent, passez sous la voûte du milieu et franchissez la fenêtre à gauche qui donne accès à la cour du château. Lorsque vous serez à l'extérieur, ramassez **la Pierre** sur votre droite à même le sol, puis jetez-la en direction de la carriole près du garde **(Photo 27)**. Partez ensuite à gauche en direction de la fenêtre illuminée, puis observez-la. Après la scène cinématique, sélectionnez dans votre inventaire le couteau et brisez une partie des vitraux. Pénétrez ensuite à l'intérieur de l'Echansonnerie.

28 L'Echansonnerie


29 L'Echansonnerie

30 L'Echansonnerie

L'Echansonnerie

Tournez à gauche et dirigez-vous vers l'armoire. Ouvrez celle-ci pour y récupérer la **Tenue vestimentaire** de Jacqueline **(Photo 28)**. Prenez ensuite votre lampe torche puis éclairez la partie inférieure de l'armoire **(Photo 29)**. Vous trouverez alors la **Clé de desserte**. À présent, éloignez-vous de l'armoire puis retournez-vous pour inspecter le dessous de la table. Vous y découvrirez le **Pistolet des gens de Monsieur de la Force**. Récupérez cette arme et rendez-vous en direction du coffre à droite. Déposez à l'intérieur, le couteau, la lampe torche et le pistolet.

31 L'Echansonnerie

Partez maintenant vers la porte de sortie, puis examinez le petit volet. Cliquez dessus pour le rabattre et récupérez la **Clé de monte-charge** qui se dévoile **(Photo 30)**. Pour quitter la salle, vous devez passer par la fenêtre de droite, à l'emplacement même où vous êtes entré. À l'extérieur, avancez jusqu'à la haie d'honneur où sont alignés plusieurs soldats. Inspectez les quelques tonneaux qui se trouvent sur leur gauche **(Photo 31)**. Vous y trouverez alors de **la Ciguë**. Franchissez par la suite la haie d'honneur et rendez-vous dans la salle des Cariatides.

La salle des Cariatides

Un jeune garçon prie devant l'effigie de Cire du défunt Roi Henri IV. Dirigez-vous à gauche, puis tournez encore à gauche et dialoguez avec le Laquais. Vous apprenez l'identité de l'enfant qui n'est autre que le futur Louis XIII. En montant les marches de l'escalier, vous surprendrez une conversation entre la reine Marie de Médicis et un Jésuite. Après la scène cinématique, cliquez sur la reine. Grâce à votre accoutrement, elle vous prendra pour Jacqueline. Redescendez les marches de l'escalier et parlez plusieurs fois avec le Laquais.

32 La salle des Cariatides

33 La salle des Cariatides

Cela fait, partez vers la porte située au fond de salle. Devant vous, se dressent quatre statues féminines servant de pilier à un balcon. Dirigez-vous à gauche en direction du volet de la fenêtre. Actionnez ensuite **la Dalle** qui se trouve à même le sol **(Photo 32)**. Une ouverture secrète va se dévoiler dans la structure supérieure, soutenu par les quatre statues. Associez votre arbalète avec la corde et le grappin puis retournez-vous, en regardant en hauteur votre arbalète lance-grappin pour atteindre le balcon **(Photo 33)**. À destination, ramassez **le Marteau** et **le Burin**. Ensuite, retournez-vous et pénétrez dans le passage secret.

La tour de la librairie

Vous arrivez chez l'alchimiste qui souhaite vous confectionner une potion. Mais hélas, il lui manque deux ingrédients (un métallique et un végétal). Pas de panique, vous possédez ces deux éléments dans votre inventaire. Examinez la table de l'alchimiste. Sélectionnez ensuite dans votre inventaire, le

ciguë puis la pastille d'antimoine et placez-les l'une après l'autre dans l'alambic. Il ne vous reste plus qu'à prendre **la Flasque verte**. Maintenant, récupérez la **Formule d'ouverture (Photo 34)** sur le pupitre à droite de l'alchimiste, puis quittez la pièce en empruntant la porte située derrière vous. De retour au balcon, dissociez l'arbalète, la corde et le grappin. Utilisez ensuite la corde sur la façade droite du balcon. À l'étage inférieur, partez en direction de la cheminée où se prélasse la Reine Marie de Médicis. Dirigez-vous alors à droite puis faites face à la porte de gauche et utilisez la clé de desserte pour l'ouvrir.

La porte franchie, empruntez l'escalier sur votre droite. Lorsque vous atteindrez le premier étage, tournez à gauche et examinez **le Panneau de monte-charge**. Sélectionnez dans votre inventaire, la clé de monte-charge puis insérez-la dans la serrure située sur le côté bas à droite **(Photo 35)**. Actionnez **le Palan** à gauche puis récupérez le **Panier à linge**. Vous avez réussi à pénétrer dans la chambre du Roi sans encombre.

34 La tour de la librairie

35 La tour de la librairie

La chambre du Roi

Retournez-vous, puis déposez dans le coffre sur votre gauche, la clé de desserte ainsi que celle du monte-charge. Approchez-vous du Laquais qui se trouve sur votre droite. Sélectionnez dans votre inventaire la flasque offerte par l'alchimiste, puis utilisez celle-ci pour neutraliser l'individu. Cela fait, inspectez le lit à gauche et ramassez la **Chevalière royale**. Cet objet en votre possession, allez à gauche et partez examiner la commode près de la fenêtre. Ouvrez-la puis dans le premier tiroir à droite, récupérez une **Note royale** et dans le second tiroir juste en dessous, une **Flasque pleine d'urine**.

Associez l'arbalète, la corde et le grappin puis approchez-vous des volets à gauche de la commode. Ouvrez-les et jetez un coup d'œil à l'extérieur. En scrutant l'horizon, poursuivez votre observation vers la droite (vous apercevrez un grand édifice) puis utilisez l'arbalète lance-grappin en direction de la fenêtre qui donne accès à une petite galerie **(Photo 36)**.

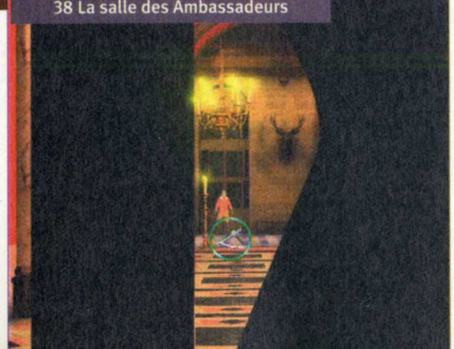
36 La chambre du Roi

Le premier étage de la petite galerie

Arrivé à destination, tournez à gauche et partez en direction de la cheminée. Ouvrez le coffre sur votre gauche et récupérez **une Bûche**. Placez celle-ci dans la cheminée puis prenez **une Pince à feu** sur votre droite. Cela fait, retournez-vous et lisez le message inscrit sur le dossier du trône :

37 Le premier étage de la petite galerie

38 La salle des Ambassadeurs



"Suys les voyes que les veneurs te monstrent et l'an de vie du plus grand des leurs te paraistra".

La note royale que vous possédez dans votre inventaire nous donne les indications suivantes : "De Louys retranche Françoys-nez-poilu et le Charles de l'Anne, puys adjouste le Françoys au plumail : c'est l'ordre qu'il te fault suyvre, de ton doigt curieux chaussé d'anneau royal, tu feras galante tytille sur les fermoyrs de ces beaulx syres. Ainsy trouvera le Roy dont la Reyne a secret passage sous la robbe".

Trouvez les tableaux de **Louis XI**, **François 1er**, **Charles VIII** et **François II** puis, pour chacun d'entre eux, utilisez la chevalière royale sur la serrure située en bas du cadre **(Photo 37)**.

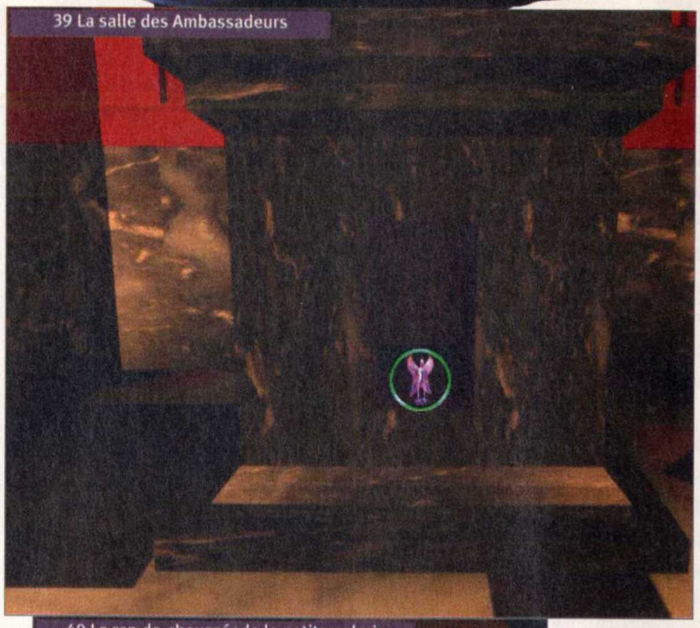
Un passage secret s'ouvre dans le couloir. Dissociez l'arbalète lance-grappin. Dirigez-vous à droite jusqu'au fond de la pièce puis ouvrez le coffre. Déposez à l'intérieur, la corde, le grappin, la chevalière et la note royale. Équipez-vous ensuite du masque à gaz, du couteau et des carreaux d'arbalète. Combinez l'arbalète avec les carreaux, puis empruntez le passage secret à droite du coffre. En descendant par l'escalier, vous arrivez face à un mur. Sélectionnez dans votre inventaire la formule d'ouverture et utilisez celle-ci sur le mur. Un passage vous est alors accessible. Pénétrez à l'intérieur et vous déboucherez dans la salle des Ambassadeurs.

La salle des Ambassadeurs

Lisez l'inscription sur le mur "Ex animis daimon rubram aquilam prospectet : tunc potentior resurget". Cela fait, longez le mur de droite, puis tournez à gauche et passez derrière l'échelle pour vous retrouver sous l'échafaudage. Examinez ensuite la bâcle sur votre gauche et utilisez votre couteau dessus afin de pratiquer une fente de visée. Utilisez votre arbalète en kevlar munie d'un carreau, et tirez sur la sentinelle qui se trouve au bout de la salle **(Photo 38)**.

Le garde abattu, le Jésuite fait son apparition et vous propose un marché. En acceptant sa proposition, il vous traduit l'inscription en latin écrite sur le mur : "Que le démon mort regarde l'aigle rouge et puissant il revivra". Examinez le vase violet qui se trouve sur votre gauche. Sélectionnez ensuite dans votre inventaire la statue du démon assyrien Pazuzu et placez-la à la base du piédestal **(Photo 39)**. Cela fait, enfilez rapidement votre masque à gaz pour vous immuniser de la fumée mortelle. Le jésuite finira par succomber au poison. À la fin de la conversation avec le jeune Louis XIII, retournez-vous et allez récupérer le vase rouge. Vous avez trouvé le **Vase surmonté d'un aigle romain**. À présent, dirigez-vous à droite et entrez dans la salle voisine.

39 La salle des Ambassadeurs



Le rez-de-chaussée de la petite galerie

Longez jusqu'au bout le couloir sur votre gauche. Tournez-vous ensuite à droite et fouillez le garde endormi. Volez-lui ses **Balles de pistolet en plomb et sa Poire à poudre**. Cela fait, ouvrez le coffre qui se situe en face du garde. Déposez à l'intérieur le masque à gaz, la formule d'ouverture, l'arbalète et le couteau. Maintenant, retournez dans la salle des Ambassadeurs. Allez au fond de la pièce, puis empruntez l'échelle pour monter sur l'échafaudage. Avancez d'un pas puis retournez-vous et regardez en direction du plafond **(Photo 40)**. Vous apercevrez le dessin d'un taureau. Avec le marteau et le burin, cliquez une fois sur ce dessin et vous y découvrirez la **Clé zodiacale en forme de Taureau**. Récupérez celle-ci puis, dans votre inventaire, sélectionnez l'option "Accès au plan du Louvre" (il s'agit de l'icône représentant une Tour). Déplacez ensuite le curseur jusqu'au petit point rouge en haut, et cliquez dessus. De cette manière, vous accèderez directement à la salle des Cariatides. De retour dans la salle des Cariatides, descendez les marches sur votre droite, et allez vous placer à gauche de l'effigie de cire représentant Henri IV. Examinez la sculpture et à l'aide de la pince à feu, **récupérez le Sceptre royal (Photo 41)** sur la droite. À présent, quittez cette salle par la porte d'en face et lorsque vous serez dans la cour, partez à gauche et réempruntez la fenêtre qui donne accès à l'Echansonnerie.

40 Le rez-de-chausséede la petite galerie

41 Le rez-de-chausséede la petite galerie

Retour à l'Echansonnerie

Une fois à l'intérieur, approchez-vous de Jacqueline qui est allongée sur la table et utilisez la flasque pleine d'urine sur la gente demoiselle. Elle vous donnera alors quelques informations avant de s'évanouir à nouveau. Tournez vers la droite puis examinez la fenêtre pour y récupérer des **Livres royaux**. Approchez-vous du coffre, et déposez ensuite les livres à même le sol (juste en dessous du mécanisme représentant le château). Cela fait, montez sur les livres et récupérez la **Missive rédigée à l'encre sympathique (Photo 42)**. Redescendez et ouvrez le coffre. Déposez à l'intérieur le marteau et le burin, puis la pince à feu et la flasque d'urine. Équipez-vous ensuite de la formule magique de révélation. Maintenant, associez la missive rédigée à l'encre sympathique avec la formule magique de révélation. Vous obtenez **une Missive fort compromettante** qui vous donne la preuve de la culpabilité de Madame de Verneuil et du Duc d'Epernon. À présent, il faut vous rendre dans la chambre du Roi, afin de remettre cette lettre au jeune Louis XIII. Pour accéder directement à la chambre du Roi, allez dans votre inventaire puis cliquez sur l'icône représentant une Tour. Celle-ci vous donne accès au plan du Louvre. Vous êtes à l'étage "o", sélectionnez le premier étage puis faites défiler le plan vers le bas et cliquez enfin sur le point rouge indiquant l'emplacement de la chambre.

42 Retour à l'Echansonnerie

L'horloge allemande

Arrivé à destination, après vous être retourné, approchez-vous du jeune Louis XIII et donnez-lui la missive fort compromettante. Il vous parlera d'une horloge qui pourrait bien contenir la sculpture du Taureau que vous recherchez. Rendez-vous au rez-de-chaussée de la petite galerie. Pour y accéder rapidement, utilisez à nouveau votre plan du Louvre, choisissez l'étage "o", puis cliquez sur "RDC petite galerie".

Arrivé dans le couloir, retournez-vous et faites un pas en avant, pivotez ensuite à droite puis examinez le banc de bois **(Photo 43)**. Vous avez trouvé les **Plans de l'horloge allemande réalisés par le Sieur Gautier**.

Le premier plan vous donne un indice sur l'heure de naissance du Roi Henri (aux alentours de la deuxième heure) et vous dit qu'il faut introduire un bâton royal pour attester du méca-

43 L'horloge allemande

BOOSTEZ VOTRE PC

Gagnez
les meilleures cartes
graphiques du moment !

Jouez sur le

3615 PC SOLUCES

et gagnez

1 GeForce 2 GTS avec 64 Mo de Ram DDR

1 GeForce 2 GTS avec 32 Mo de Ram DDR

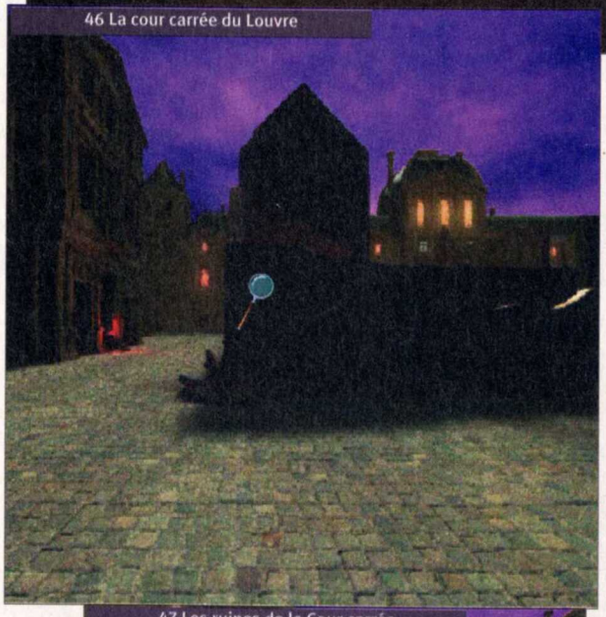
Retrouvez aussi des milliers
d'astuces pour les jeux PC
en appelant le

08 36 68 14 16

3615-3668 : 2,21 F/mn
Concours organisé en septembre-octobre 2000
Photo non contractuelle

nisme. Le second plan, quant à lui, vous renseigne sur l'emplacement où vous devez introduire la clé zodiacale en forme de taureau. Retournez-vous et partez au fond de la salle où se trouvent deux tapisseries. Examinez la porte, puis cliquez deux fois sur la tapisserie de gauche et quatre fois sur la tapisserie de droite (vous obtenez deux tapisseries identiques). Des chiffres apparaissent au-dessus de la porte (1553). Il s'agit de l'année de naissance d'Henri IV. Rendez-vous de nouveau dans la chambre du Roi au premier étage. Approchez-vous de la pendule sur votre gauche puis examinez-la (regardez la partie supérieure). Le petit cadran en bas à gauche vous permet de contrôler les heures et celui de droite les minutes. Vous devez indiquer une heure proche de 2h00. Avancez donc les aiguilles à 1h55, puis introduisez le sceptre royal dans la fente **(Photo 44)**. Cela fait, observez la partie inférieure de la pendule. Introduisez la clé zodiacale dans la fente au milieu du cadran. La flèche au-dessus du cadran vous indique le signe que vous souhaitez sélectionner. Tournez la clé jusqu'au signe du bélier (Aries) puis faites pivoter les chiffres en indiquant le nombre 1553 (année de naissance du Roi). Un petit tiroir s'ouvre en bas de l'horloge. Récupérez à l'intérieur la **Figurine assyrienne de fondation en forme de Taureau**. L'objet en votre possession, allez ouvrir le coffre sur votre droite puis équipez-vous du **Pistolet des gens de Monsieur de la Force.** Combinez ensuite, cette arme avec les balles de pistolet en plomb et la poire à poudre. Vous obtenez **un Pistolet rempli de poudre et chargé, prêt à fonctionner**.

45 La salle Saint-Louis



46 La cour carrée du Louvre

47 Les ruines de la Cour carrée

Rendez-vous à présent dans la cour du château (utilisez l'accès au plan du Louvre pour y arriver plus vite). En vous apercevant de sa fenêtre, Marie de Médicis donne l'alerte ! Vous aurez très peu de temps pour vous tirer de ce mauvais pas. Partez en direction des tonneaux, en faisant un pas vers la gauche. Tournez ensuite à droite puis utilisez votre pistolet sur ces barils afin de les faire exploser.
Après la scène cinématique, vous vous retrouverez en l'an de grâce 1770...

CHAPITRE 4
LE LOUVRE DES LUMIÈRES

La salle Saint-Louis

Rendez-vous près du coffre et ouvrez-le. Récupérez à l'intérieur une arbalète, une corde, un grappin et des carreaux d'arbalète. Franchissez ensuite la voûte du milieu et pénétrez dans le renfoncement juste à gauche. Vous pourrez y ramasser **le Fil de cuivre (Photo 45)** à même le sol. Retournez sur vos pas puis franchissez la fenêtre sur votre droite pour vous retrouver dans la cour du château.

La cour carrée du Louvre

Faites un pas en avant, un pas à gauche puis tournez à droite et partez en direction de la jeune femme. En vous approchant d'elle, une conversation s'entamera sur votre accoutrement. Après la scène cinématique, récupérez **les vêtements** posés sur la carriole puis **la Bourse bien garnie** à même le sol. Faites un pas à gauche puis retournez-vous pour examiner la façade du mur en ruine **(Photo 46)**. Lorsque vous serez près d'elle, associez votre arbalète avec la corde et le grappin puis utilisez votre arme sur la partie supérieure du mur.

Les ruines de la Cour carrée

Inspectez la commode au bout à gauche. Vous y trouverez **la Formule magique dévoilant certains secrets fondamentaux d'Anselme**. Ouvrez l'un des tiroirs, puis récupérez **un Collier de perles**. Empruntez ensuite le passage sur votre gauche. Vous accédez à la seconde partie des ruines. Faites un quart de tour à gauche, puis regardez le toit au-dessus de votre tête. Dissociez l'arbalète lance-grappin et combinez ensuite l'arbalète avec les carreaux. Maintenant, visez le faîtage en cuivre pour le décrocher. Cela fait, dissociez l'arbalète en kevlar munie d'un carreau et combinez l'arbalète avec la corde et le grappin (cela vous permettra de faire un peu de place dans votre inventaire). Tournez alors à droite jusqu'à apercevoir un tas de gravats **(Photo 47)** que vous examinerez. Ramassez ensuite **la Tuile de zinc**. À présent, quittez la cour par la porte à droite. Retournez vers la carriole et

48 La salle des gardes de la Reine

ramassez sur votre droite, à même le sol, le **Faîtage en cuivre**. Rebroussez chemin et traversez la place jusqu'à apercevoir un homme complètement ivre. En vous approchant de lui, il vous demandera une pièce, en échange de quoi vous pourrez entendre une chansonnette. Sélectionnez dans votre inventaire la bourse bien garnie et donnez-la à cet homme. La chanson provoque la colère d'un compositeur qui s'empresse de sortir de la salle des Cariatides afin de mettre fin à ce concert. Profitant de ce moment de diversion, vous réussissez à vous introduire dans la pièce.

La salle des gardes de la Reine

Empruntez les marches d'escalier pour arriver face à la cheminée, tournez alors vers la droite puis avancez tout droit. Faites ensuite un quart de tour sur la droite et dialoguez avec la Marquise.

Franchissez la porte qui se trouve derrière vous. Dans la pièce suivante, prenez la porte qui vous fait face. Vous arrivez dans la salle des gardes de la Reine. Tournez-vous à gauche puis examinez la petite table. Vous pourrez ainsi récupérer **la Flûte de champagne (Photo 48)**. Cela fait, retournez voir la Marquise et offrez-lui cette liqueur. À présent, associez la flûte de champagne avec le collier de perles et donnez le tout à la dame.

Récupérez **la Clé de cœur** déposée sur la table puis dirigez-vous à droite, tournez vers la gauche et descendez les marches de l'escalier.

Avancez encore d'un pas en avant, puis examinez l'une des fenêtres de gauche. Au pied de celle-ci, vous trouverez un bac rempli de partitions musicales. Récupérez **une Partition de Bastien et Bastienne, premier opéra de Wolfgang Amadeus Mozart**.

Maintenant, retournez dans la salle des gardes de la Reine, puis utilisez la clé de cœur sur la serrure du tiroir à droite. À l'intérieur, vous trouverez une robe de Madame la Marquise. Vos nouveaux vêtements enfilés, retournez-vous pour apercevoir un Clavecin. Sélectionnez dans votre inventaire la partition de Bastien et Bastienne, puis posez-la sur l'instrument. Après la scène cinématique, examinez la petite table basse à gauche du clavecin. Vous y trouverez la **Clé de bibliothèque.** Tournez maintenant à droite et franchissez la grande porte pour vous rendre dans la salle de Diane.

49 La salle de Diane

La salle de Diane

Sur votre droite, récupérez la **Manivelle de générateur** placé sur le chevalet qui soutient la toile. Juste à l'opposé se trouve une petite statue. Observez celle-ci et vous remarquerez que cette sculpture d'enfant tient une cage dans l'une de ses mains.

Vous avez besoin de la formule d'ouverture pour l'ouvrir. À l'aide du plan du Louvre (représenté par l'icône d'une Tour dans votre inventaire), rendez-vous dans la salle Saint Louis (au niveau - 1). À destination, ouvrez le coffre puis déposez-y l'arbalète lance-grappin, le fil de cuivre, le faîtage en cuivre, la formule magique dévoilant certains secrets fondamentaux d'Anselme et les carreaux. Équipez-vous de la formule d'ouverture et retournez dans la salle de Diane.

Placez-vous devant la statue et appliquez la formule sur la cage. Récupérez ensuite une **Flasque pleine d'acide (Photo 49)**. L'objet en votre possession, retournez dans la salle des gardes de la Reine (porte située sur votre gauche). Dans la pièce voisine, faites un quart de tour sur la gauche et traversez la petite porte. Gravissez ensuite les marches de l'escalier sur votre gauche. En atteignant le premier étage, examinez la commode près de la porte. Utilisez votre flasque pleine d'acide sur la serrure de cette commode puis ouvrez-la. Récupérez **une Flasque de sulfate** puis ouvrez le tiroir du milieu et prenez une **Lamelle de cuivre** ainsi qu'une **Lamelle de zinc**. Passez maintenant par la grande porte à droite. Vous vous trouvez dans la salle d'Académie des sciences.

L'Académie des sciences

Ouvrez le coffre qui se trouve sur votre droite. Déposez ensuite à l'intérieur, la formule d'ouverture. Retournez-vous puis examinez la bibliothèque (côté gauche). Vous pourrez ainsi récupérer le **Mémoire sur l'électricité**. Lisez attentivement son contenu pour obtenir des informations sur l'utilisation du cuivre, du zinc et de la bouteille de Leyde. À présent, inspectez la bibliothèque du côté droit. Utilisez votre clé de bibliothèque pour accéder aux livres. Prenez la **Note d'une Expédition scientifique en Perse**.

Prenez connaissance de son contenu, puis retournez vers la coffre et cette fois-ci déposez la clé de bibliothèque et le mémoire sur l'électricité. Équipez-vous ensuite de la formule magique de révélation. Combinez cette formule avec la note d'une expédition scientifique en Perse, puis lisez de nouveau son contenu. Vous obtenez le secret qui vous permettra de reconstituer la statue de Pazuzu. Approchez-vous de la table où est posée un générateur électrique relié à une bouteille de

Leyde **(Photo 50)**. Sélectionnez dans votre inventaire la manivelle et placez-la sur le générateur. Cela fait, récupérez **la Bouteille de Leyde chargée en électricité**. Retournez dans la salle de Diane (plan du Louvre niveau 0).

50 L'Académie des sciences

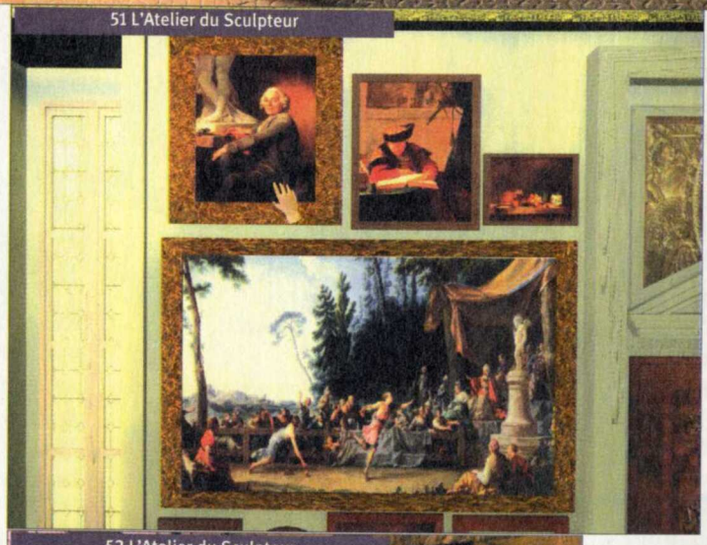
La galerie d'Apollon

Dans la pièce, l'une des portes est scellée. Approchez-vous d'elle, puis utilisez la bouteille de Leydes chargée en électricité sur les poignées de cuivre. En diffusant de l'électricité sur les poignées, vous avez réussi à libérer le système de fermeture de la porte. Traversez le passage et rendez-vous dans la galerie d'Apollon.

Sur votre droite, un peintre est en plein travail. Entamez la conversation avec cet artiste. Pour le moment, il est trop occupé à terminer son œuvre. Tournez vers la gauche et avancez d'un pas. Récupérez ensuite **un Escabeau** près du chevalet, puis rendez-vous au fond de la salle ou se trouve un coffre. Déposez à l'intérieur la bouteille de Leyde et passez par la porte à droite pour vous retrouver dans le salon carré.

Tournez vers la gauche puis dirigez-vous au bout de la pièce où se trouve une commode. Approchez-vous d'elle et récupérez ensuite le **Catalogue de l'exposition du salon carré**. À la sixième page, vous remarquerez un tableau réalisé par Monsieur Duplessis dont le modèle était le sculpteur Christophe Gabriel Allegrain. Empruntez les marches de l'escalier sur votre droite et descendez à l'Atelier du sculpteur.

51 L'Atelier du Sculpteur



52 L'Atelier du Sculpteur

L'Atelier du Sculpteur

Avancez d'un pas puis récupérez le **Sac de charbon**. Retournez-vous et empruntez la porte qui se situe en face du coffre. Lorsque vous serez dans la petite pièce, entamez la conversation avec le sculpteur sur votre droite. Donnez-lui ensuite la note d'une exposition scientifique en Perse puis ressortez. Ouvrez le coffre à droite et déposez à l'intérieur le catalogue de l'exposition, la note d'une exposition scientifique en Perse, les lamelles de cuivre et de zinc, la flasque de sulfate et la tuile de zinc. Cela fait, remontez dans la salle au salon carré.

À destination, posez l'escabeau aux pieds des différentes séries de tableaux et trouvez le **Portrait de Chistophe Gabriel Allegrain (Photo 51)**. Si vous n'avez plus de mémoire, aidez-vous du catalogue de l'exposition en page 6. Cette œuvre en votre possession, retournez voir le Joseph Duplessis dans la galerie d'Apollon. Dialoguez avec Joseph, puis placez le portrait de Christophe Gabriel Allegrain sur le chevalet. Lorsque le peintre aura rajouté les symboles maçonniques du maillet et du ciseau, il ne vous restera plus qu'à récupérer le tableau et à vous rendre de nouveau à l'Atelier des sculpteurs.

Arrivé à destination, ouvrez le coffre, puis déposez l'escabeau et équipez-vous du faîtage en cuivre ainsi que du masque à gaz. Passez par la porte en face du coffre et remettez le portrait au sculpteur. Après la scène cinématique, retournez-vous et ouvrez l'armoire pour y récupérer de la **Vaisselle en étain**. À présent, faites un quart de tour vers la gauche, puis utilisez le sac de charbon dans le four. Le Marquis fait son apparition en vous menaçant avec une arme à la main. Le dialogue terminé, placez la vaisselle en étain ainsi que le faîtage en cuivre sur le bac situé au-dessus du four. De la fumée mortelle se dégage dans la salle. Enfilez rapidement votre masque à gaz et contemplez la scène cinématique où l'on voit le Marquis suffoquer sous la vapeur toxique. Sur l'étagère au-dessus de la porte, récupérez le **Maillet de sculpteur**. Utilisez ensuite cet outil pour briser le moule placé au pied du four **(Photo 52)**. Il ne vous reste plus qu'à ramasser la **Reconstruction de la statuette du démon assyrien Pazuzu**. À présent, retournez à l'Académie des sciences (accès au plan du Louvre, Niveau 1).

Retour à l'Académie des sciences

Lorsque vous serez dans la pièce, ouvrez le coffre près de la fenêtre. Déposez à l'intérieur le maillet et le masque à gaz. Récupérez ensuite la flasque de sulfate, la tuile de zinc, les lamelles de cuivre et de zinc, le fil de cuivre et enfin la formule d'ouverture. L'équipement en votre possession, examinez les deux bassins posés sur la table. Déversez la flasque de sulfate dans le bassin vide de gauche. Accrochez ensuite la statuette de Pazuzu dans ce même bassin sur le fil de gauche, puis la tuile de zinc sur le fil de droite.

Dans le bassin jaune à droite (H_2SO_4), placez sur le fil de gauche la lamelle de zinc et sur le

fil de droite la lamelle de cuivre. Utilisez enfin le Fil de cuivre pour relier les quatre éléments entre eux **(Photo 53).** Après la réaction chimique, il ne vous restera plus qu'à récupérer la statuette du **Démon assyrien Pazuzu**. En quittant votre inventaire, le sculpteur pénétrera dans la salle avec la ferme attention de vous éliminer. Fuyez rapidement ! Pour cela, examinez la cheminée puis utilisez la formule d'ouverture pour faire apparaître un passage secret. Vous dévalerez automatiquement les marches de l'escalier. Un dialogue s'entame alors avec le fantôme de Guy de Sombreval, qui vous renvoie de nouveau au vingt-et-unième siècle...

53 Retour à l'Académiedes sciences

CHAPITRE 5
MUSÉE DU LOUVRE

Les quatre socles

Enfer et damnation ! Sans le savoir, vous avez servi le mal pendant toute votre aventure à travers le temps. Guy de Sombreval n'est autre que le chef des Templiers noirs. Vous vous retrouvez dans la salle Saint-Louis et toutes les issues semblent fermées. Partez en direction du coffre et récupérez à l'intérieur l'arbalète, les carreaux, la formule magique de révélation, la formule d'ouverture et la formule magique dévoilant certains secrets fondamentaux d'Anselme.

Associez l'arbalète avec les carreaux, puis passez sous la voûte sur votre gauche. Utilisez ensuite votre arme sur la serrure de la grille **(Photo 54)**.

54 Les quatre socles

Revenez dans la salle précédente. Des socles sont apparus. Tournez à droite et déposez sur le socle près du casque, la statuette représentant le démon assyrien Pazuzu. Retournez-vous, puis placez le vase surmonté d'un aigle romain sur le piédestal lui correspondant. Cela fait, rendez-vous près du coffre et déposez sur le socle qui se trouve à côté, la statuette représentant le lion brûle-parfum. Enfin, juste derrière vous, allez placer la figurine assyrienne de fondation en forme de Taureau sur son piédestal.

55 La tombe de Sombreval

La tombe de Sombreval

Les fantômes du légat du pape, du Jésuite et du Marquis apparaissent pour vous empêcher de commettre une terrible erreur. Après la scène cinématique, si malgré les conseils de ces trois personnages vous décidez de poser la dernière statuette sur son piédestal, l'apocalypse s'abattra sur le monde. Pour arrêter le chef des Templiers dans ses sombres desseins, vous devez traverser le temps et vous rendre en l'An de grâce 1314.

Repassez sous la voûte, puis faites un quart de tour vers la gauche et examinez le renfoncement. Utilisez votre formule magique de révélation à même le sol. La tombe de Sombreval apparaît sous vos yeux. Appliquez dessus la formule magique d'ouverture **(Photo 55)**. Récupérez alors près du squelette la **Fibule magique réalisée par Anselme**. À présent, associez la formule magique dévoilant certains secrets fondamentaux d'Anselme avec le fibule magique. Vous avez réussi à remonter le temps !

CHAPITRE 6
LE LOUVRE DE PHILIPPE LE BEL

Ouvrez le coffre, puis équipez-vous du couteau, de l'arbalète et des carreaux. Associez par la suite l'arbalète avec les carreaux. Faites un quart de tour vers la gauche, puis examinez la fenêtre. À l'aide du couteau, brisez une partie des vitraux. Sélectionnez ensuite dans l'inventaire, votre arbalète en kevlar munie d'un carreau. Visez Guy de Sombreval qui se trouve sur le bûcher dans la cour en contrebas et décochez-lui une flèche en plein cœur ! Il ne vous reste plus qu'à contempler la scène cinématique finale...

RÉCAPITULATIF DES OBJETS TROUVÉS DANS CHAQUE ÉPOQUE

CHAPITRE I : LE LOUVRE D'AUJOURD'HUI

OBJET TROUVÉ	LIEU
Lion brûle-parfum	Dans la salle Saint-Louis

CHAPITRE II : LE LOUVRE MÉDIÉVAL

OBJETS TROUVÉS	LIEUX
Bouteille d'eau de vie	Entre deux tonneaux à l'Echansonnerie
Bouteille de Fleur d'Aconit	Après la fuite de l'Ecuyer, dans un coffre situé dans la grande chambre du Roi
Clé de bronze	Dans la grande salle près du garde assommé à même le sol
Clé d'argent	Au-dessus de l'armoire située dans la chambre du Roi
Clé d'or	Près du corps d'un garde dans les fossés du donjon
Cruche remplie d'eau	Sur une étagère située dans la grande salle
Flacon d'encens	Dans l'armoire qui se trouve dans la chambre du Roi
Formule magique de révélation	Chez le kabbaliste, posée sur le lutrin
Parchemin royal codé	Dans la tour de la librairie, posé sur des livres
Petite clé de fermoir de manuscrit	À l'intérieur d'un alambic chez le Kabbaliste
Petite clé de meuble sertie de diamants	Chez le Kabbaliste, en vous approchant du crâne situé au-dessus de la porte
Plaque d'ivoire	Dans la tour de la librairie, en résolvant l'énigme des signes du Zodiaque
Rose	Dans le Jardin du Louvre sous la tonnelle
Rubis du sceptre de Charles V	Dans la coffre de la salle du trésor
Salpêtre	En grattant la surface de traînée blanche dans la salle Saint-Louis
Statuette du Démon assyrien Pazuzu	Dans la salle de trésor, à l'intérieur de l'accoudoir gauche du trône
Tabouret	Dans la chambre du roi, près du lit
Tenue vestimentaire du garde	Dans la grande salle, en examinant le garde assommé
Verre de Safran	Dans le coffre à l'Echansonnerie

CHAPITRE III : LE LOUVRE RENAISSANCE

OBJETS TROUVÉS	LIEUX
Balles de pistolet en plomb	Sur le garde endormi au rez-de-chaussée de la petite galerie
Bûche	Près de la cheminée au premier étage de la petite galerie
Chevalière royale	Dans la chambre du Roi, près du laquais que vous aurez neutralisé
Ciguë	Près des tonneaux dans la cour du château
Clé de desserte	À l'Echansonnerie, en éclairant la partie inférieure de l'armoire
Clé de monte-charge	À l'Echansonnerie, derrière le petit volet de la porte
Clé zodiacale en forme de Taureau	Dans la salle des Ambassadeurs, sous le signe zodiacal du Taureau dessiné sur le plafond
Figurine assyrienne de fondation en forme de Taureau	Dans la chambre du Roi, à l'intérieur d'un tiroir situé en bas de l'horloge
Flasque pleine d'urine	Dans la chambre du Roi, à l'intérieur du tiroir de la commode
Flasque verte	Dans l'alambic qui se trouve dans la Tour de la librairie
Formule d'ouverture	Posée sur le pupitre dans la Tour de la librairie
Livres royaux	À l'Echansonnerie posées sur le bord d'une fenêtre
Marteau et le Burin	Sur le balcon de la salle des Cariatides
Missive rédigée à l'encre sympathique	À l'Echansonnerie, au-dessus du mécanisme représentant le château
Note royale	Dans la chambre du Roi, à l'intérieur de la commode
Pastille d'antimoine	Dans la salle Saint-Louis à même le sol
Pierre	Dans la cour du château à même le sol
Pince à feu	Près de la cheminée au premier étage de la petite galerie
Pistolet des gens de Monsieur de la Force	À l'Echansonnerie, en dessous de la table
Plans de l'horloge allemande réalisés par le Sieur Gautier	Au rez-de-chaussée de la petite galerie, en examinant le banc de bois, après avoir donné la missive à Louis XIII
Poire à poudre	Sur le garde endormi au rez-de-chaussée de la petite galerie
Sceptre royal	Dans la salle des Cariatides, près de l'effigie du Roi Henri IV
Tenue vestimentaire de Jacqueline	À l'Echansonnerie dans l'armoire
Vase surmonté d'un aigle romain	Dans la salle des Ambassadeurs après la mort du Jésuite

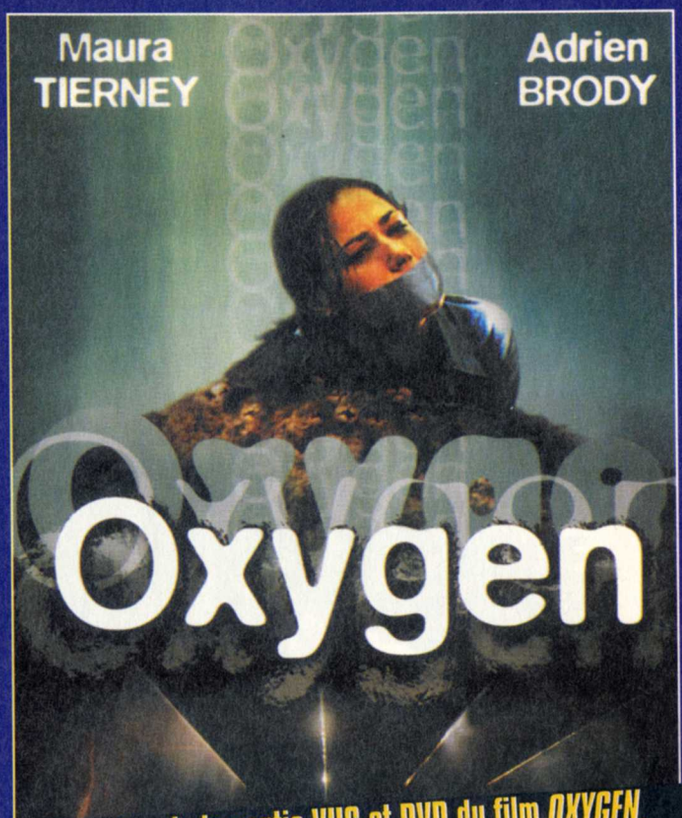
CHAPITRE IV : LE LOUVRE DES LUMIÈRES

OBJETS TROUVÉS	LIEUX
Bourse bien garnie	Dans la cour carrée du Louvre, près de la carriole

Bouteille de Leyde chargée en électricité	À l'Académie des sciences
Catalogue de l'exposition du salon carré	Dans le Salon Carré, posé sur une commode
Clé de bibliothèque	Dans la salle des gardes de la Reine, sur la table basse
Clé de coeur	Au tribunal sur la table, après avoir donné le champagne et le collier à la Marquise
Collier de perles	À l'intérieur du tiroir de la commode, située dans les ruines de la cour carrée
Démon assyrien Pazuzu	À l'Académie des sciences, après la réaction chimique des quatre éléments
Escabeau	À la galerie d'Apollo
Faîtage en cuivre	Dans la Cour carrée du Louvre, près de la carriole (après avoir décoché votre flèche)
Fil de cuivre	Dans un renfoncement situé dans la salle Saint-Louis
Flasque de sulfate	Dans une armoire située au premier étage de la desserte
Flasque pleine d'acide	Dans la salle de Diane, à l'intérieur de la petite cage tenue par une statuette
Flûte de champagne	Dans la salle des gardes de la Reine, en examinant la petite table
Formule magique dévoilant certains secrets fondamentaux d'Anselme	Sur la commode dans les ruines de la Cour carrée
Lamelle de cuivre	Dans le tiroir d'une armoire située au premier étage de la desserte
Lamelle de zinc	Dans le tiroir d'une armoire située au premier étage de la desserte
Maillet de sculpteur	Sur l'étagère au dessus de la porte d'entrée de l'Atelier du sculpteur
Manivelle de générateur	Dans la salle de Diane, placé sur le chevalet
Mémoires sur l'électricité	Dans la bibliothèque gauche située à l'Académie des sciences
Note d'une Expédition scientifique en Perse	Dans la bibliothèque droite située à l'Académie des sciences
Partition de Bastien et Bastienne, premier opéra de Wolfgang Amadeus Mozart	Dans la salle des Cariatides, au pied d'une des fenêtres
Portrait de Chistophe Gabriel Allegrain	Dans le Salon Carré, accroché sur le mur
Reconstruction de la statuette du démon assyrien Pazuzu	À l'atelier du sculpteur en brisant le moule près du four
Sac de charbon	Dans le couloir de la Petite galerie
Tuile de zinc	En examinant le grav situé dans les ruines de la Cour carrée
Vaisselle en étain	Dans l'armoire de l'Atelier du sculpteur
Vêtements	Dans la Cour carrée du Louvre, près de la carriole

CHAPITRE V : LE MUSÉE DU LOUVRE

OBJET TROUVÉ	LIEU
Fibule magique réalisée par Anselme	En passant la voûte, dans le renfoncement à gauche (utiliser les formules magiques de révélation et d'ouverture)



A l'occasion de la sortie VHS et DVD du film *OXYGEN*, TF1 Vidéo et Ciné Live organisent un grand concours

Prenez une bouffée d'«OXYGEN» Jouez sur le

3615 CINE LIVE

et gagnez

- **1 STAGE DE VOL LIBRE** pour 2 personnes*
- **1 SEMAINE DE SKI À LA PLAGNE** pour 2 personnes**
- **Des K7 et des DVD *Oxygen***

* Stage de 5 jours d'initiation ou de perfectionnement pour 2 personnes à l'école de vol libre *Oxygène* avec hébergement en demi-pension dans un hôtel ★★ avec piscine - valeur 7 000 francs.

** Stage d'une semaine d'initiation ou de perfectionnement au ski ou snowboard pour 2 personnes hiver 2000/2001 sur les mois de janvier, mars ou avril, comprenant : hébergement pour 7 nuits sur la station de LA PLAGNE, du matériel de ski ou snow. pour 6 jours, forfait remontées mécaniques pour 6 journées - valeur 8 260 francs.

Oxygène — TF1 VIDEO — Oxygène PARAPENTE & DELTA

Concours organisé du 1er au 30 Septembre 2000

3615 : 2,21 F/mn

© 1999 TADDY WAGON PRODUCTIONS, L.P. Tous droits réservés © 2000 GRAPHIQUE TF1 VIDEO

Éditeur : Activision (www.activision.com)

Texte : français

Voix : françaises

Sortie : juin 2000

Config. mini : Pentium II 400 128 Mo

Chevalier émérite et sans reproche, votre vie bascule soudainement, la triste nuit où vous subissez l'étreinte d'un Vampire. S'en suit alors une périlleuse aventure, pour le salut de votre âme damnée et celle d'Anezka, votre bien-aimée...

Simon • Smohamedaly@loisir.net

SAUVEGARDE

Vous retrouverez les sauvegardes correspondant aux indications du texte sur notre site www.loisir.net. Pour les installer, dézippez les fichiers dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "C:\PROGRAM FILES\VAMPIRE LA MASCARADE\SAVEGAMES"). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites une sauvegarde de sécurité auparavant !

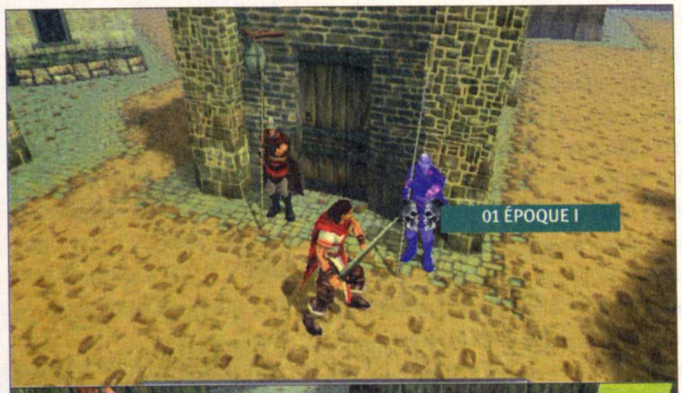
VAMPIRE

LA MASCARADE

Conseils de jeu

Vous rencontrerez de nombreux ennemis lors de vos différentes quêtes. Pour en venir à bout rapidement, visez la tête. Avec de la chance, vous pourrez les décapiter d'un seul coup.

Les pouvoirs vampiriques que vous possédez vous aideront très souvent à vous sortir de situations délicates. Ne les négligez pas ! Voici quelques sortilèges qui pourront vous être très utiles au cours de votre aventure :



DISCIPLINE BASIQUE

- Progresser dans l'abîme (il ouvre un portail qui vous transporte au Refuge, lieu où vous pouvez sauvegarder votre partie).

L'apprentissage de cette magie vous demandera 25 points d'intelligence et 25 points d'astuce.

- Réveiller (il réanime les membres de votre coterie qui ont trépassé).

L'apprentissage de cette magie ne demande aucun point particulier.

DISCIPLINE AUGURE

- Contact de l'esprit (il détermine la nature d'un objet inconnu).

L'apprentissage de cette magie vous demandera 30 points de perception.

DISCIPLINE OCCULTATION

- Occultation de groupe (il rend invisible toute votre coterie).

L'apprentissage de cette magie vous demandera 40 points d'astuce.

DISCIPLINE PRÉSENCE

- Majesté (il immobilise toutes les créatures et attire leur regard sur l'utilisateur).

L'apprentissage de cette magie vous demandera 60 points d'apparence.

DISCIPLINE RITUEL DU SANG

- Prison de glace (il fige en glace la créature visée).

L'apprentissage de cette magie vous demandera 35 points d'intelligence et 35 points d'astuce.

- Invoquer les élémentaux (il fait apparaître un Golem qui vous aidera à combattre vos ennemis).

70 points d'intelligence et 70 points d'astuce.

N'oubliez pas d'augmenter le niveau de chacun de ces sortilèges pour les rendre plus efficaces (maximum : niveau 5).

Dans le panneau des caractéristiques des personnages, l'attribut "Charisme" est aussi très important. Plus le nombre de points est élevé, plus vous aurez de chance d'acheter des objets moins cher dans différents magasins. Avec une certaine somme d'argent, vous obtiendrez un large choix d'équipement. Vous ferez l'acquisition de nombreux objets précieux au cours de votre périple. Ces objets peuvent se trouver dans des coffres, des caisses, des cercueils, des tonneaux, des valises, etc.

Il faut savoir que l'apparition de ces objets est aléatoire, d'une partie à une autre. Vous pouvez augmenter votre niveau d'humanité afin d'éviter de vous transformer en bête sanguinaire. Pour cela, deux éléments sont à respecter : primo ne pas tuer d'innocents, et secundo choisir les bonnes répliques lors des phases de dialogues.

ÉPOQUE I : LA VILLE DE PRAGUE

Ce soir-là au couvent...

Terrassé par une flèche furtive, lors d'une terrible bataille qui vous a opposé à une horde de Barbares, vous vous réveillez dans un couvent situé en plein cœur de Prague. À votre chevet, vous faites la connaissance d'une belle religieuse au doux prénom d'Anezka. La nuit venue, des cris de détresse retentissent non loin de votre chambre. À peine remis de vos blessures, vous vous armez de votre épée pour de nouveau croiser le fer. Passez dans la pièce voisine où Anezka est aux prises avec des créatures de la nuit. Éliminez les deux Szlachta puis dialoguez avec Anezka. Sélectionnez la première phrase "Demain je me risquerai dans la mine...". Au petit jour, une première mission apparaîtra dans le panneau des quêtes (bouton qui clignote en bas à gauche). Cliquez dessus pour prendre connaissance de votre objectif. Il va falloir reprendre la mine d'argent de Bonn. Commencez par lire la **"Lettre de Cuthbert à Christof"**. Elle se trouve dans l'inventaire de droite. En tournant à droite, vous apercevrez **un Coffre-Fort**. Il vous permettra de stocker un certain nombre d'objets que vous trouverez lors de votre aventure. À l'intérieur, déposez la lettre que vous venez de lire. Juste au-dessus du coffre, à sa gauche, **une Croix** vous est accessible. Elle vous donnera la possibilité de sauvegarder votre partie. Cliquez dessus et enregistrez la partie en cours. À présent, sortez de la chambre et allez parler avec Anezka. Cela fait, quittez le couvent par la porte à droite.

La vieille ville de Prague

Partez en direction des deux tonneaux sur votre gauche et détruisez-les. Avec un peu de chance, vous pourrez trouver à l'intérieur quelques objets. Continuez par la gauche puis dialoguez avec le Chevalier de Saint Jean **(01).** Poursuivez votre chemin en traversant la ruelle de gauche. Sur votre droite, vous apercevrez une charrette et, juste à l'opposé, **l'Auberge des quatre Rennes**. Entrez-y puis parlez avec le patron de bar. Récupérez ensuite **un Élixir** sur le comptoir. Quittez les lieux et continuez votre parcours, toujours par la gauche, jusqu'à atteindre **la Forge (02)**. Pénétrez-y et dialoguez avec le Forgeron.

Sélectionnez la deuxième phrase, "Je vais tuer les démons...", puis la troisième, "Où puis-je trouver cette personne ?", et enfin la dernière, "Je vous le promets". Vous obtiendrez quelques informations utiles concernant Unorna, une étrange Gitane. Pour le moment il est inutile d'acheter des armes. Sortez de la Forge puis empruntez l'intersection à gauche. Elle vous mène à **la porte du Pont Judith**. Traversez-la puis franchissez le pont jusqu'à la cour.

À partir de là, tournez à droite et passez par la porte qui donne accès **à la Ruelle d'or**. Avancez tout droit jusqu'à la boutique d'Unorna puis entrez-y. Dialoguez avec la Gitane. Elle vous apprendra comment éliminer efficacement un Vampire (par décapitation). Sortez de l'échoppe et retournez sur vos pas en traversant de nouveau **le pont de Judith**. À destination, franchissez la porte de la vieille ville. Longez la ruelle et, une fois arrivé près de **la Forge**, prenez la direction de gauche. À l'intersection empruntez le chemin de droite puis suivez la route de gauche. Vous vous retrouverez dans **la cour de l'Université (03)**.

Partez en direction du vieil homme, tout au fond à droite de l'écran. Parlez avec lui puis franchissez **la porte des collines de Bonn**. Vous êtes maintenant à l'extérieur de la ville (Porte Est). Un dialogue va s'entamer avec les Chevaliers de Saint Jean. Empruntez le sentier qui se situe derrière vous à gauche. En arrivant près de la mine, une scène cinématique va se déclencher. Préparez-vous au combat : votre première quête commence ici même. Pénétrez dans la mine !

LA MINE D'ARGENT DE BONN

LA MINE D'ARGENT 01

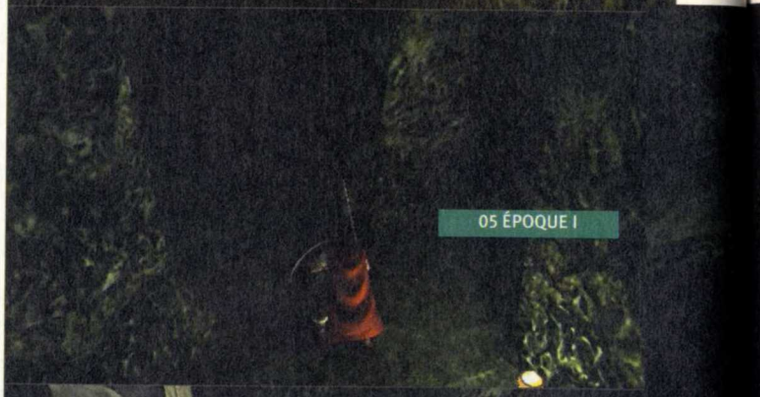
Longez le tunnel jusqu'au précipice. Après la scène cinématique, poursuivez votre chemin par la gauche. Vous débouchez dans une grotte où se trouve **le cadavre d'un mineur**. Débarrassez-vous du Szlachta qui va vous attaquer par la droite. Ramassez **les potions de santé** à même le sol et poursuivez votre parcours en descendant la pente sur votre gauche. Deux autres créatures essayeront de vous barrer la route. Achevez-les et continuez d'avancer. Lorsque vous **atteindrez le cadavre du cheval (04)**, commencez par éliminer le Szlachta de droite, puis celui de gauche.

Cela fait, suivez le seul chemin accessible. Arrivé sur la plate-forme de bois, récupérez, au fond à droite, **une Potion de santé** et **deux Sacs d'or**. Retournez-vous et empruntez le tunnel qui vous fait face. Des Rats goules vont se jeter sur vous. Faites-leur goûter de votre épée, puis récupérez les options près des wagonnets à gauche. Gravissez ensuite la pente sur votre droite et ramassez toutes les options disponibles (faites attention au Szlachta). Retournez sur vos pas et, au pied de la pente, passez par le couloir de gauche.

Débarrassez-vous des rats qui viendront à votre rencontre. Lorsque vous serez sur la plate-forme de bois, éliminez vos assaillants et poursuivez votre chemin. De nombreux ennemis seront là pour vous accueillir. Sur la plate-forme suivante, ramassez une nouvelle **Potion de santé** et continuez d'avancer. En sortant du couloir, des Szlachta et des rats attendront votre venue. Pulvérisez vos adversaires puis empruntez la pente sur votre droite. Au sommet, vous trouverez **un coffre et quelques pièces d'or**. Descendez la pente puis passez par la droite. Le parcours vous emmènera vers un nouvelle plate-forme où vous pourrez récupérer **une Potion de Santé**. Traversez le tunnel en vous débarrassant des rats qui traînent dans les parages et vous finirez par atteindre le niveau suivant...

LA MINE D'ARGENT 02

Traversez le pont puis ramassez, à même le sol, **une Potion d'eau bénite**. Poursuivez ensuite votre chemin jusqu'à la sortie du tunnel. Pulvérisez vos ennemis puis récupérez toutes les options sur votre gauche (**bouclier, flambeau, potions de soins, et plus haut de l'eau bénite, des pièces d'argent**). Retournez près des quatre tonneaux de bois puis gravissez la pente sur votre gauche. Le tunnel traversé, des rats et des Szlachta vous attendront dans la grotte suivante.



Éliminez-les, ouvrez le petit coffre afin de ramasser une option puis franchissez le pont. Deux chemins vous sont accessibles **(05)**.

Celui de droite vous permettra de retourner en direction de la mine d'argent 01 (et, par la même occasion, vous pourrez effectuer une sauvegarde automatique). Celui qui vous fait face vous conduira au fin fond de la mine. Si vous souhaitez sauvegarder votre partie, passez par la droite, sinon continuez tout droit ! Vous arrivez dans une grotte gardée par deux Szlachta. Montrez-leur vos talents de guerrier, puis ramassez **la Fiole de vaccin** avant de quitter les lieux. À la sortie du tunnel, deux autres créatures vous attendent.

Débarrassez-vous d'elles et partez en direction du moulin à eau. Entrez dans le renfoncement. Collectez toutes les options disponibles (eau bénite, potions de santé, etc.). Sortez puis **actionnez le petit levier du moulin (06)**.

Lorsque le niveau de l'eau s'affaissera, un chemin vous sera accessible. En le traversant, vous devrez affronter une Goule Guerrière.

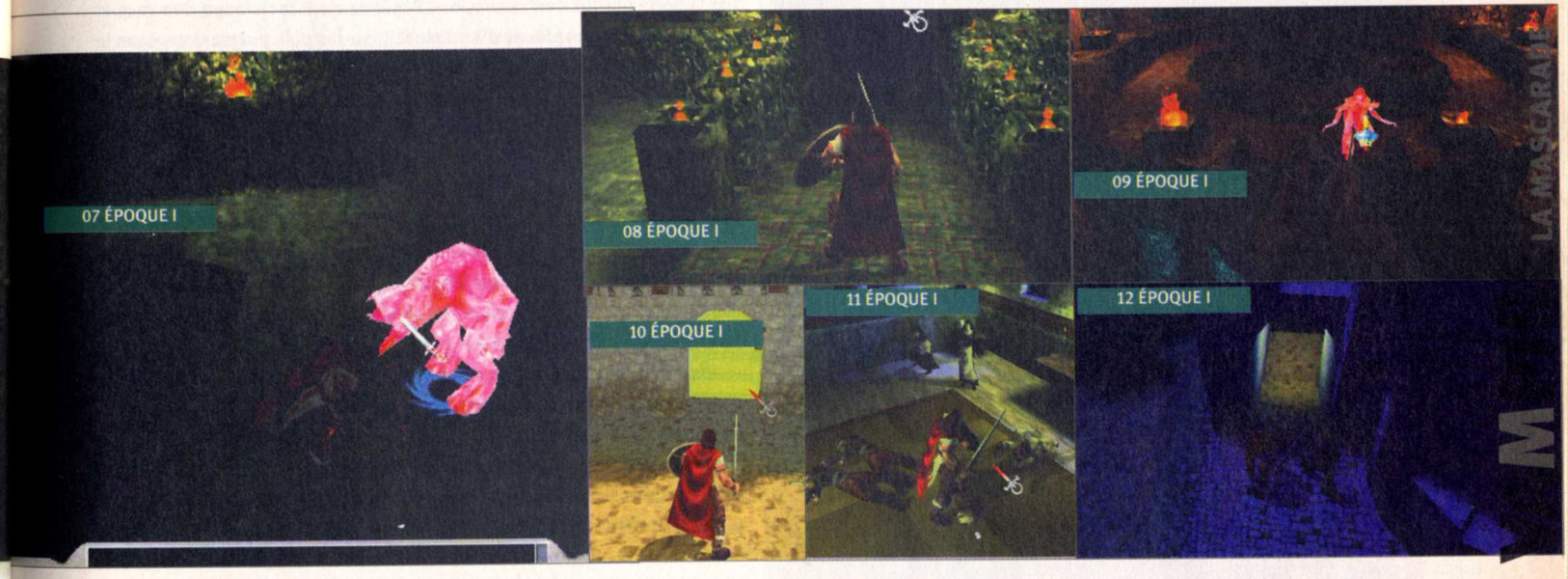
Assurez-vous que votre héros est équipé du bouclier ou de tout autre objet susceptible d'augmenter votre niveau de protection. Attaquez le monstre en visant la tête et en utilisant votre attaque secondaire. N'hésitez pas à battre en retraite pour régénérer votre énergie afin de pouvoir mieux contre-attaquer **(07).**
Votre adversaire à terre, empruntez le chemin de gauche. Traversez le couloir jusqu'à la grotte suivante. Éliminez les trois Szlachta puis, derrière les deux seaux, récupérez **un Sac de pièces d'or**. Descendez par la pente et atteignez la salle suivante. Deux passages vous seront accessibles avec des ennemis aux alentours. Celui qui monte à droite vous permettra de collecter quelques options (**potions de santé, pièces d'argent**...) et celui de gauche vous mènera en direction du niveau suivant. Les options ramassées, empruntez le passage de gauche. Débarrassez-vous des rats puis montez par les marches à droite afin de suivre le chemin qui vous permettra d'atteindre la mine suivante **(08)**.

LA MINE D'ARGENT 03

Ouvrez le coffre sur votre gauche et récupérez l'option offerte. Dirigez-vous ensuite à droite, puis ramassez à même le sol deux potions de santé. À présent, longez le tunnel et atteignez la salle voisine.

Quittez les lieux et partez vers la droite. Sur votre gauche, deux soldats sont en faction. Placez-vous face à eux puis partez en direction de la cour à droite. Passez ensuite par la porte sur votre droite. Elle donne accès à **la Cathédrale Saint Thomas (10)**. L'archevêque vous félicitera pour le succès de votre quête. Vous devez à présent retourner au couvent afin de parler avec Anezka. Sortez de la cathédrale puis tournez vers la gauche pour ouvrir **la porte du couvent**. Un dialogue s'entame avec votre protégée. Votre cœur bat pour la belle Anezka. Cliquez sur **la Croix** pour sauvegarder votre partie. Cela fait, passez dans la pièce voisine. L'archevêque Geza, qui a entendu la conversation, vous fera part de son mécontentement et vous ordonnera de chasser les démons qui rôdent dans les rues de Prague la nuit. Sélectionnez la première phrase, "Comme vous voudrez".

La nuit tombée, vous vous retrouvez à l'extérieur du couvent. Une nouvelle mission est affichée sur le panneau des quêtes. Vous devez protéger la ville de Prague. Quittez la cour en empruntant le chemin de gauche, puis prenez ensuite la ruelle de droite. Passez par l'auberge des quatre Rennes sans y entrer et continuer par la gauche. Un premier Szlachta vous attend près d'un tonneau. Supprimez cet ennemi et poursuivez votre chemin dans la même direction pour en rencontrer un deuxième.



Descendez les marches de l'escalier puis rendez-vous au centre de la pièce. Une scène cinématique va commencer. Dès qu'elle s'achève, remontez rapidement sur la dernière marche de l'escalier (à cette distance Ahzra aura du mal à vous atteindre). Balancez sur la créature toutes vos potions d'eau bénite puis achevez-la à l'aide de votre épée **(09)**. Cela fait, le panneau de vos caractéristiques s'affichera à l'écran. Augmentez vos attributs de "Force", "Dextérit ", "Vigueur", et "Charisme". Rendez-vous ensuite au fond de la grotte et collectez les pièces aux pieds du trône. Maintenant, rebroussez chemin en gravissant de nouveau l'escalier. Un nouvel objectif s'affiche dans le tableau des quêtes. Vous devez retourner à Saint Thomas. En traversant le couloir, vous vous retrouverez au niveau de **la mine d'argent 01**. Montez les marches de l'escalier en avançant droit devant, puis suivez le tunnel jusqu'à la sortie de la mine. Lorsque vous serez à l'extérieur, empruntez le sentier sur votre droite et partez en direction de la vieille ville de Prague. Un dialogue s'entame avec l'un des chevaliers de Saint Jean. La discussion close, traversez la porte pour vous rendre en ville.

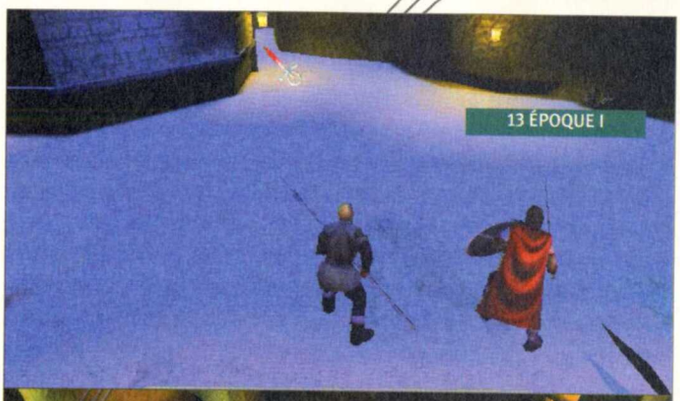
RETOUR DANS LA VIEILLE VILLE DE PRAGUE

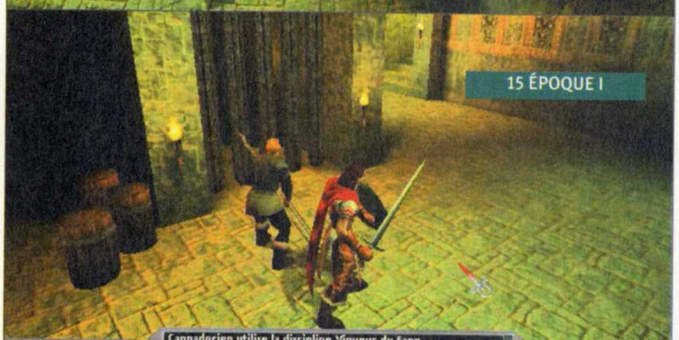
Dirigez-vous à droite puis empruntez la ruelle sur votre gauche. Entrez dans **l'auberge des quatre Rennes** puis collectez un Élixir sur le comptoir.

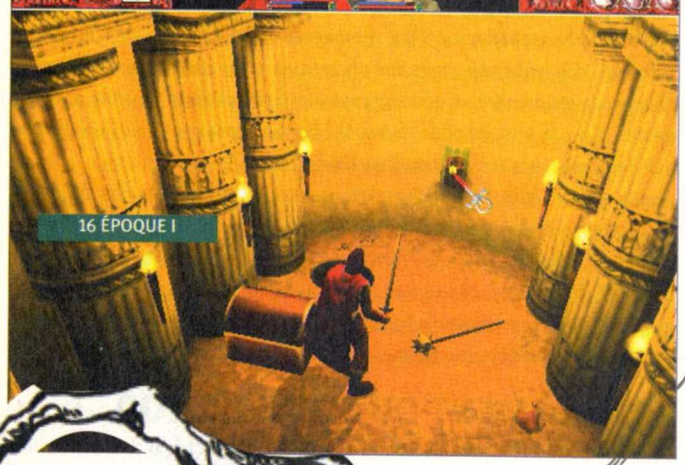
Vos deux adversaires pulvérisés, rebroussez chemin afin de vous rendre au couvent. Trois ennemis armés vous barrent la route. Débarrassez-vous-en ! Essayez de les prendre un par un pour éviter leurs assauts meurtriers. Entrez ensuite dans le couvent pour sauver Anezka. Montrez vos talents de guerrier aux deux Premysls Féaux et au Szlachta **(11)**.
Pendant la longue scène cinématique, vous finirez par subir l'étreinte d'Ecaterina qui vous transformera en Vampire. Pour écourter la phase de dialogue, choisissez la réplique suivante : "Je me soumets tout entier à votre cause...". À la fin de la discussion, un nouvel objectif apparaîtra dans le panneau des quêtes : retrouver le fragment du livre de Nod. Vous ferez la connaissance de Wilhem qui vous guidera lors de cette mission.

LE FRAGMENT DU LIVRE DE NOD

Faites un petit tour dans l'inventaire de Wilhem et armez-le d'une Hallebarde. Quittez l'université en passant par l'une des portes situées derrière vous. Descendez par l'escalier de droite puis continuez votre descente en empruntant les marches qui mènent vers **le Refuge de l'université (12)**.
Traversez la porte et empruntez l'escalier afin d'atteindre le sous-sol. Cliquez sur le cercueil à droite près du coffre. Augmentez les attributs de votre choix puis allez sauvegarder votre partie avant de quitter les lieux.







À présent, vous devez vous rendre en direction du **Pont de Judith**. Mais avant, passez à **la Forge**. Pour cela, quittez la cour de l'université en allant tout droit. Empruntez ensuite la ruelle de droite et, à l'intersection, dirigez-vous à gauche jusqu'à la Forge. Capturez les deux rats situés dans le renfoncement à droite de l'écurie, puis pénétrez dans la Forge. Avec l'argent que vous avez récolté, achetez-vous un maximum de protections (**vêtements matelassés et calottes**). Sortez de la Forge puis prenez la ruelle d'en face. Traversez ensuite la porte qui mène au **Pont de Judith**. Nourrissez-vous du sang du vieil homme puis franchissez le pont. Arrivé dans la cour, passez par la porte à droite qui mène vers la Ruelle d'or. Avancez droit devant et pénétrez dans **la boutique d'Unorna** la Gitane. Dialoguez avec elle puis vendez-lui toutes vos potions de soins et de vaccin. Achetez-lui ensuite quelques **bouteilles de vitae**. Quittez la boutique et repartez en direction **du Pont de Judith** à gauche. Une fois dans la cour, traversez le sentier qui se situe face à vous pour atteindre **le Monastère du Mont Pétrin (13)**.

LE MONASTÈRE (NIVEAU 01)

Suivez le trajet jusqu'au monastère. Contournez-le par la droite puis entrez par la porte qui vous est accessible. Pénétrez dans la chambre d'en face et récupérez quelques **pièces d'or**. Cela fait, sortez puis dirigez-vous dans le couloir de droite. Éliminez les deux cappadociens puis ramassez dans la pièce les objets offerts : **bouteille vitae, armure en cuir (14)**. Équipez-vous de l'armure puis ouvrez la porte et atteignez la salle voisine. Traversez la passerelle et débarrassez-vous de tous vos assaillants. Ouvrez ensuite le coffre puis gravissez l'escalier. De nombreux ennemis vous attendent plus haut (squelettes, cappadociens). Essayez de les décapiter pour en finir le plus vite possible (visez la tête) et attaquez vos adversaires en étant groupés. Détruisez ensuite les tonneaux près de la herse **(15)**. À présent, dirigez-vous au fond à gauche de la salle et montez les marches de l'escalier. Anéantissez les gardiens des lieux (zombus, rats, cappadociens) et collectez toutes les options disponibles dans la pièce. Actionnez ensuite **le levier** situé à droite de l'entrée. Retournez sur vos pas à l'endroit où se trouvent les herses. L'une d'elles s'est levée. Empruntez le passage et faites de nouveau le ménage. Actionnez **le levier** situé à droite de l'entrée puis quittez la salle. La deuxième herse s'est levée : traversez donc le passage. Descendez l'escalier et, dans la salle voisine, éliminez les ennemis en présence. Ouvrez **le coffre** situé au centre du cercle puis entrez dans la salle de droite. Pulvérisez vos trois assaillants puis collectez toutes les options. Sortez ensuite de cette chambre et empruntez le passage à droite. Débarrassez-vous des deux squelettes en commençant par celui qui détient un arc. Maintenant, traversez la porte qui vous mènera au niveau 2 du monastère.

LE MONASTÈRE (NIVEAU 02)

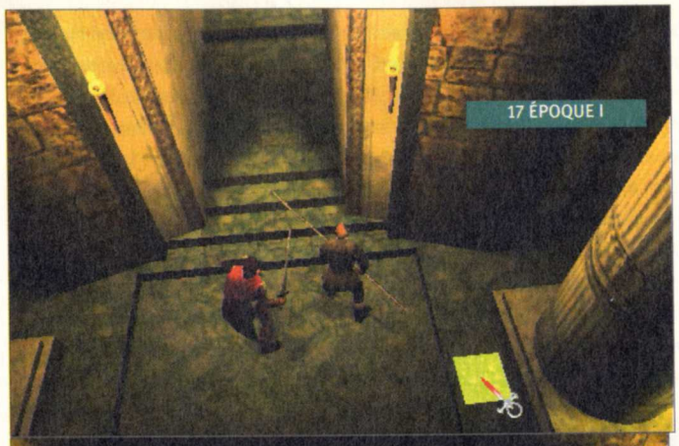
Abattez les rats et ramassez **une bouteille vitae**, derrière vous à droite. Rendez-vous au bout de la salle puis éliminez les cappadociens et les squelettes. Avant de passer par la porte, visitez les différentes pièces en collectant les options. Empruntez ensuite l'un des deux escaliers qui vous sont accessibles. Dans la salle voisine, exterminez tous vos assaillants puis poursuivez votre chemin. Vous arrivez dans une pièce avec une plate-forme en bois. Commencez par supprimer l'archer puis débarrassez-vous de vos autres adversaires. Pénétrez ensuite dans la chambre qui se situe à gauche de la herse. Après avoir abattu tous les ennemis en présence, ramassez les options qui vous seront offertes.

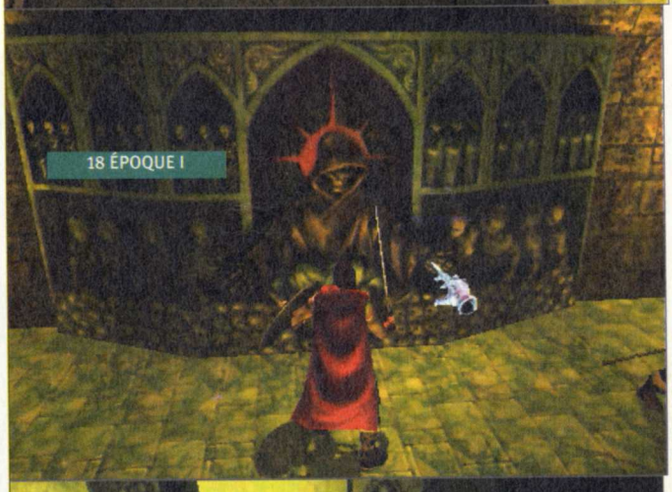
Rendez-vous maintenant dans la salle où se trouve la plate-forme de bois, et empruntez-la afin d'atteindre la pièce suivante. De nombreux cappadociens seront au rendez-vous. Faites-leur mordre la poussière puis dirigez-vous au fond de la salle. Récupérez les différentes options et, avant de rebrousser chemin, actionnez **le levier (16)**. En l'actionnant, vous avez levé la herse qui vous bloquait l'accès à une porte. De retour dans la salle précédente, montez les marches sur votre droite puis franchissez cette fameuse porte. Des ennemis rôdent dans les parages. Éliminez vos assaillants puis actionnez **l'interrupteur** dans la petite pièce à gauche. Récupérez ensuite **deux sacs d'or** puis rendez-vous en direction du portail situé à l'opposé. À sa gauche, **un passage secret** s'est dévoilé. Pénétrez-y et, après avoir exterminé vos ennemis, récupérez **des sacs d'or**, **un Fémur** et **le parchemin de la Progression dans l'abîme**. Rebroussez chemin puis ouvrez la porte sur votre gauche. Vous accéderez au niveau 03 du monastère.

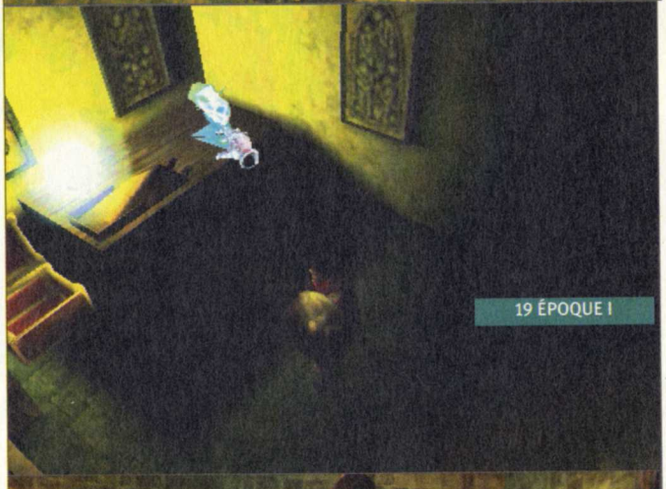
LE MONASTÈRE (NIVEAU 03)

Ramassez les options qui se trouvent derrière vous, puis longez le couloir. Un cappadocien ainsi que des rats viendront à votre rencontre. Après les avoir supprimés, poursuivez votre chemin. Au bout du couloir, sur la droite, vous apercevrez la porte qui donne accès à **la chambre de Mercurio**. Pour le moment vous n'y avez pas accès. Éliminez le squelette en présence et, ensuite, ouvrez la porte à gauche. Après avoir exterminé vos ennemis, collectez les différentes options. Quittez la pièce puis empruntez l'escalier sur votre gauche. En suivant le parcours, vous atteindrez une salle avec deux herses qui bloquent l'accès aux escaliers. Débarrassez-vous des ennemis en présence, puis approchez-vous de la herse qui se situe entre deux piliers. Si vous regardez au pied du pilier de droite, vous apercevrez **un interrupteur** à même le sol. Actionnez-le et empruntez le passage accessible **(17)**. Cappadociens et zombus guettent votre venue. Ouvrez la herse et balayez tous vos ennemis. Gravissez ensuite l'escalier et passez par la gauche. Un squelette archer va vous prendre pour cible. Décapitez-le et réservez le même sort aux créatures en présence. Cela fait, lorsque vous serez au sommet des marches, récupérez **la Clé en os** (elle ouvre la porte de Garignol), qui se trouve sur la main droite de la fresque représentant la mort **(18)**. Descendez l'escalier puis empruntez le passage sur votre gauche. En dévalant les marches, vous reviendrez à votre point de départ. Allez à gauche puis, à l'intersection, tournez à droite afin de passer **la porte de Garignol**. Débarrassez-vous des cappadociens puis atteignez l'étage inférieur pour récupérer quelques pièces d'or. Revenez sur vos pas et pénétrez ensuite dans la chambre. Ouvrez **le coffre**, ramassez toutes les options disponibles puis récupérez **le Crâne de Lamia** ainsi que **le Journal de Garignol (19)**.

Quittez les lieux et repassez la porte par laquelle vous êtes arrivé. Empruntez ensuite le couloir de droite puis descendez l'escalier pour vous rendre dans **la chambre de Mercurio** située à gauche. Avant d'y entrer, restaurez toute votre énergie puis utilisez le pouvoir de Célérité (cela décuplera votre vitesse de déplacement et d'attaque). Une phase de dialogue s'entame. Sélectionnez la deuxième réplique : "Vous souhaitez connaître le secret de la vie...". Le combat va débuter. Courez derrière Mercurio et, pendant qu'il s'occupera de Wilhem, assénez-lui des coups d'épée (utilisez votre attaque secondaire). Régénérez votre énergie le cas échéant et, surtout, attaquez en duo (touche Ctrl + Bouton d'attaque de la souris). Si, par malheur, vous n'arrivez pas à le vaincre, il faudra opter pour la solution suivante. Avant d'entrer dans la chambre, utilisez le parchemin de la progression dans l'abîme. Cela vous permettra de retourner **au Refuge** pour vous équiper, augmenter vos capacités, et aussi pour sauvegarder votre partie. À destination, sortez du refuge et rendez-vous chez le forgeron. Vendez-lui les objets que vous avez trouvés lors de votre quête (dagues, poignards, rubis, émeraude...). Ensuite, si vous en avez les moyens, achetez des équipements performants (**1 armure en cuir clouté, 1 bastion performant, 1 épée idéale, 1 heaume léger, des gants**).





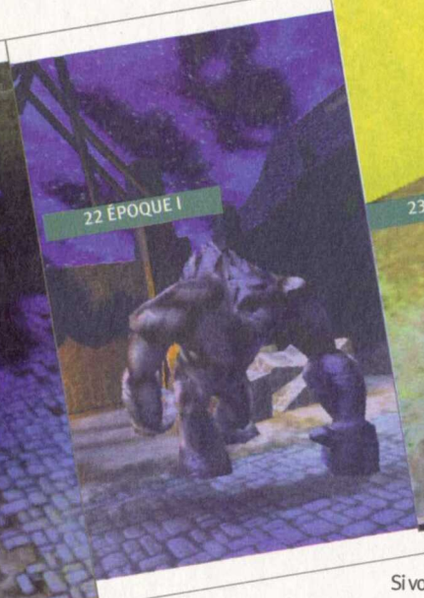


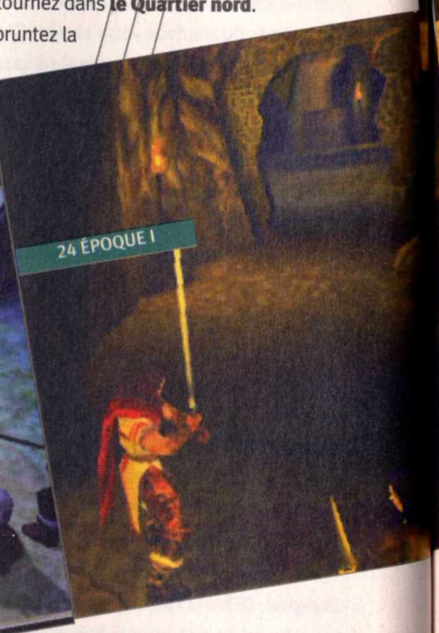
Retournez au refuge puis descendez au sous-sol. Cliquez sur le cercueil et augmentez les attributs de force de Christof à 55 et ceux de Wilhem à 50. Équipez à présent vos personnages de leurs nouvelles armes (Christof : épée idéale. Wilhem : bastion performant). Sauvegardez votre partie puis repassez par le portail de téléportation. Entrez maintenant dans la chambre de Mercurio et terrassez-le **(20)** ! Ramassez **le Fragment du livre de Nod** que Mercurio vous laissera en trépassant.

Lisez le complot de Mercurio puis examinez le coffre. Quittez ensuite la chambre et partez à gauche pour traverser la porte du niveau 02 du monastère. Suivez le parcours par la gauche, escaladez les marches et franchissez la porte du niveau 01. Poursuivez votre chemin jusqu'à la sortie du monastère. Wilhem tiendra sa promesse et vous conduira vers votre bien-aimée. Après le dialogue avec Anezka, parlez à Libussa (la femme qui se tient devant vous). Cela fait, retournez-vous et traversez la ruelle de gauche. Passez le chariot puis dirigez-vous à droite pour vous rendre à **l'Université**. À l'intérieur, allez parler à Ecaterina (elle se trouve près de la bibliothèque de droite). Lors du dialogue, sélectionnez la phrase : "Dans trois nuits...". Le tableau des caractéristiques va apparaître à l'écran. Vous pouvez choisir d'augmenter vos attributs ou de garder vos points pour plus tard. Une nouvelle mission est disponible dans le panneau des quêtes. Vous devez éliminer le Golem.

LE GOLEM

Sortez de l'université et allez sauvegarder votre partie en entrant dans le refuge. Cela fait, quittez les lieux et partez en direction du quartier nord. Pour cela, à la sortie du refuge, avancez tout droit jusqu'à la ruelle d'en face puis tournez à droite et, à l'intersection, prenez le chemin de droite. Vous finirez par atteindre **la porte du quartier nord (21)**. Traversez la porte, longez la ruelle et prenez le chemin de gauche. Mendel, le fils du Rabbin, vous attend près d'une arche. Allez lui parler et il vous donnera une information pour détruire le Golem. À présent, passez sous l'arche et poursuivez votre route jusqu'à la cour où se trouve la terrible créature de pierre **(22)**.





Si vous possédez un équipement adéquat (épée idéale, bastion performant, armure en cuir clouté) l'anéantissement du Golem ne vous posera pas de problème. Il suffira de lancer vos assauts en duo (Ctrl + bouton d'attaque de la souris) en utilisant votre attaque secondaire. Dans le cas contraire, assénez des coups à votre adversaire en évitant de vous trouver en face de lui. Attaquez-le de côté afin d'éviter son poing meurtrier. Vous pouvez également utilisez les disciplines "Griffes de fauve" et "Célérité". Votre ennemi pulvérisé, ramassez à même le sol **le Shem du Maqqabah**, laissé par le Golem. Un nouvel objectif apparaît dans le panneau des quêtes. Vous devez rapporter le Shem à Mendel. Rebroussez chemin et allez discuter avec le fils du Rabbin. À la fin du dialogue, le panneau des caractéristiques apparaît à l'écran. Avec Christof, si vous en avez la possibilité, apprenez de nouvelles disciplines de vampire. Sélectionnez la discipline "Présence" et cliquez sur les icônes représentant une tête avec une flèche, jusqu'à atteindre le pouvoir "Majesté". Il faudra utiliser 1500 points supplémentaires afin d'apprendre ce sort.

Sachez également que vous devez posséder un minimum de 60 points dans l'attribut "Apparence". Un nouvel objectif est disponible dans le panneau des quêtes. Il faut maintenant apporter le Shem à Garinol. Quittez le quartier nord par l'entrée par laquelle vous êtes arrivé. De retour dans la vieille ville de Prague, rendez-vous au **monastère du Mont Pétrin**. Pour cela, avancez tout droit et empruntez la ruelle à droite. Lorsque vous atteindrez la Forge, prenez le chemin sur votre droite et traversez la porte du Pont Judith. Franchissez le pont puis suivez le sentier à gauche qui mène au monastère. Arrivé à destination, vous ferez la connaissance de Garinol. Lorsque vous lui donnerez le Shem, Serena se joindra à votre équipe. Retournez au **Refuge de l'université** puis équipez votre nouvelle coéquipière. Cela fait, sauvegardez votre partie puis cliquez sur le cercueil pour augmenter vos capacités. En quittant le panneau des caractéristiques, une scène cinématique s'enclenche. À la fin des dialogues, sélectionnez la phrase : "Puisque nous le devons". Votre nouvelle mission consiste à rapporter le Reliquaire. **Quittez le château du Prince Brandl**. Montez par l'escalier et, une fois au sommet, dirigez-vous à droite et passez par la porte du Pont Judith **(23)**. Traversez le pont et retournez dans la vieille ville de Prague. Vous devez maintenant retournez dans **le Quartier nord**. Pour cela, avancez tout droit puis empruntez la ruelle de gauche.

À l'intersection, poursuivez votre chemin dans la même direction et passez par la porte du Quartier nord. Rendez-vous à présent dans la cour où vous aviez terrassé le Golem. À destination, ouvrez la porte sur votre droite. Traversez le cimetière jusqu'à la statue de la vierge que vous contournerez par la droite. Suivez ensuite le chemin qui descend et entrez dans **la Crypte de Josef**. Dialoguez avec cet étrange personnage. Vous devez lui apporter de la vitae d'un ancien Caïnite pour qu'il vous laisse pénétrer dans le tunnel. Retournez à l'université et allez parler à Ecaterina qui vous offrira un gobelet de son sang. Retournez voir Josef dans sa crypte et entamez la conversation. Après s'être abreuvé du sang d'Ecaterina, il vous laissera franchir la porte qui mène au tunnel.

LES TUNNELS DE JOSEF

LES TUNNELS DE JOSEF (NIVEAU 01)

De nombreux cercueils jalonnent votre parcours. En les examinant, vous aurez la possibilité de collecter quelques objets utiles. Longez le tunnel et commencez par exterminer vos assaillants. À l'intersection, empruntez le couloir de gauche et abattez le rat. Débarrassez-vous des Nosferatu (essayez de les décapiter pour en finir au plus vite), puis entrez dans la pièce à gauche afin de collecter des options. Sortez ensuite de cette salle et continuez tout droit.

À la bifurcation, empruntez le chemin de gauche. Pulvérisez vos adversaires avec des attaques groupées puis longez le tunnel et passez par le trou du mur **(24)**.
Récupérez les options présentes dans la pièce et poursuivez votre chemin dans la salle voisine. Devant vous se trouve **un interrupteur**. Après l'avoir actionné, un passage secret se dévoilera derrière vous. Entrez-y afin d'ouvrir un coffre (faites attention aux boules de feu et aux ennemis tapis dans l'ombre). Cela fait, retournez vers l'interrupteur puis partez à gauche. Balayez tous les Nosferatu qui se mettront sur votre route puis rendez-vous au fond de la salle et empruntez l'escalier à gauche. Longez le couloir et continuez de descendre les marches. Supprimez ensuite les créatures qui vous attendent au fond à droite de la salle. Vos ennemis à terre, actionnez l'interrupteur **(25)** puis retournez en direction de l'escalier et empruntez le passage sur votre droite. Passez sous l'arche et préparez-vous à combattre une ribambelle de monstres assoiffés de sang. Collectez toutes les options présentes dans la salle puis gravissez l'escalier circulaire sur votre gauche.

Au sommet, débarrassez-vous des cinq Nosferatu armés. Ramassez les options puis avancez lentement pour passer le trou du mur. Dès que vos ennemis seront à vos trousses, retournez rapidement sur vos pas. Cela vous permettra de les éliminer sans être bloqué par une meute de monstres qui vous bloquera de tous côtés. Cela fait, poursuivez votre chemin. Dans la salle suivante, faites attention à vos assaillants, récoltez quelques options, puis passez par le trou du mur situé sous l'escalier de bois délabré. Vous accéderez au deuxième niveau du tunnel.

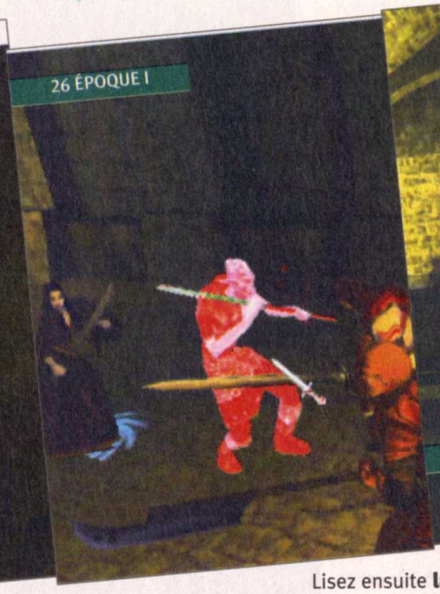
LES TUNNELS DE JOSEF (NIVEAU 02)

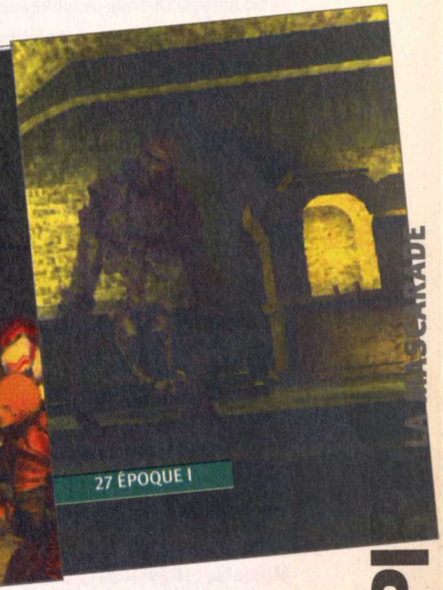
Tout en éliminant vos assaillants, suivez le parcours tracé par le tunnel et atteignez la bifurcation de la grotte. Les deux cheminements vous conduiront au même endroit. Passez par celui de gauche puis empruntez l'escalier. En traversant le trou du mur, vous aurez affaire à un adversaire peu commode. Si vous avez un parchemin de téléportation, c'est le moment de l'utiliser pour aller sauvegarder votre partie. Dans le cas contraire, préparez-vous à combattre Othelios, le redoutable Nosferatu à la hache démoniaque **(26)**.
Cet ennemi est accompagné de quelques sbires.

Commencez par les attirer un par un dans votre direction avant de traverser le mur et de vous attaquer à Othelios. Pour éliminer votre adversaire, attaquez de nouveau en groupe et utilisez le sort "Célérité". Le combat terminé, vous pourrez récupérer **la Hache maléfique**. À l'aide d'un parchemin du "Contact de l'esprit", identifiez la hache puis longez le couloir et empruntez le passage à droite. Dialoguez avec Ilig le Nosferatu, puis franchissez la porte qui vous mènera au troisième niveau du tunnel.

LES TUNNELS DE JOSEF (NIVEAU 03)

C'est un petit labyrinthe qui s'offre à vous. Plusieurs passages sont accessibles avec des gravures en couleur au-dessus de chaque porte. Longez la plate-forme, descendez par l'escalier et rendez-vous près du pilier sur votre droite.





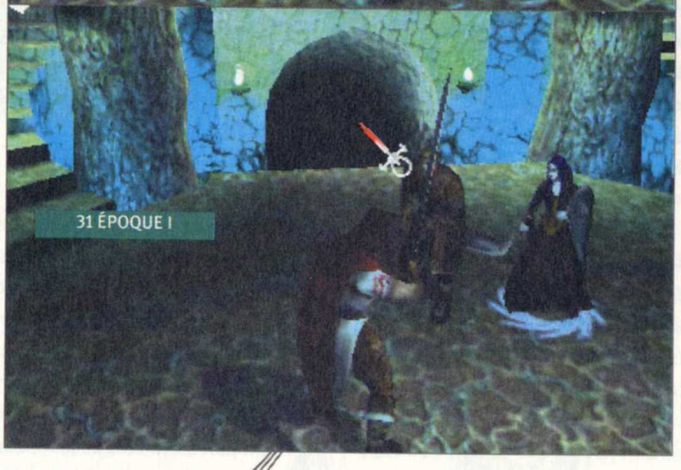
Lisez ensuite **la première chronique de Caïn** gravée sur le pilier. Passez par l'escalier de gauche et traversez le passage (couleur rouge). Poursuivez votre chemin et lisez **la deuxième chronique de Caïn** sur le pilier de droite. Montez ensuite par l'escalier sur votre gauche et franchissez le passage (couleur jaune). En descendant les marches, lisez **la troisième chronique** de Caïn puis empruntez le deuxième escalier de droite. Traversez le passage (couleur verte) et gravissez les marches suivantes pour **atteindre la quatrième chronique de Caïn**. Passez ensuite par la droite (couleur bleue), et longez la plate-forme jusqu'à apercevoir **la cinquième chronique de Caïn**. Il ne vous reste plus qu'à emprunter l'escalier de droite pour sortir du labyrinthe. Longez le couloir en vous débarrassant de vos ennemis. Vous finirez par atteindre une salle avec une herse qui vous bloque l'accès d'un passage et deux dalles à même le sol. Faites attention à ne pas marcher sur ces dalles (vous risqueriez de déclencher des pièges de feu). Récupérez toutes les options disponibles puis actionnez **l'interrupteur** pour lever la herse. Empruntez ensuite le passage accessible, actionnez un nouvel interrupteur puis montez les marches de l'escalier. Éliminez les Nosferatu et poursuivez votre ascension. Au sommet, débarrassez-vous des rats et récupérez des bouteilles de vitae, derrière les cercueils. En parcourant les salles, vous finirez par rencontrer **le fantôme de Vaclav**. Un combat va s'engager et vous n'aurez d'autre solution que d'éliminer cet adversaire. Pour en venir à bout, utilisez le sort de "Célérité" ainsi que les "Griffes de fauve" ou bien lancez-lui des assauts répétitifs avec vos armes les plus puissantes **(27)**.
Cet ennemi anéanti, ouvrez la porte, montez par l'escalier et cliquez sur le mur pour passer dans la chambre voisine.

Récupérez sur la table **le Reliquaire de Saint Georges (28)**. Rebroussez chemin pour vous retrouver dans le labyrinthe. Empruntez l'escalier qui mène à la porte dotée de la gravure bleue. Vous êtes maintenant de retour au niveau 02 du tunnel. Longez le couloir puis empruntez le petit passage à droite. En gravissant l'escalier, vous vous retrouverez dans la ruelle d'or. Sortez de l'impasse et empruntez la ruelle de gauche pour vous rendre dans la boutique d'Unorna. Discutez avec elle et Unorna vous remettra une lettre écrite par Anezka. Lisez son contenu puis quittez les lieux. Sur votre gauche se trouve la porte du Pont Judith. Traversez-la et, une fois à l'extérieur, passez par la grille qui donne accès à **la porte des fondations du château de Prague**, toujours sur votre droite. Partez vers la gauche et atteignez le trou du mur que vous franchirez. Descendez par l'escalier et ouvrez la porte sur votre droite qui vous mènera vers la salle d'audience du prince Brandl. Un dialogue s'entame avec le prince. À la fin de la discussion, vous pourrez augmenter vos capacités. Pensez à apprendre de nouveaux sorts tels que **Majesté, Réveiller** ou encore **Progresser dans l'abîme**. Ils vous seront très utiles pour la suite de votre aventure. Une nouvelle mission s'est affichée dans le panneau des quêtes. À présent, votre objectif est de pénétrer dans la fondation Tremere. Quittez le château et rendez-vous au **Refuge de l'université** pour sauvegarder votre partie. Pour cela vous devrez repasser par le Pont de Judith et atteindre la vieille ville de Prague. Cela fait, rendez-vous à la Forge et achetez à vos personnages de nouveaux **équipements (heaume léger, gants, armure en cuir clouté)**. Passez ensuite par le Pont de Judith et rendez-vous dans la ruelle d'or. Si vous désirez faire des emplettes chez la Gitane, allez-y ! Sinon, longez la route jusqu'à apercevoir un grand arbre sur votre droite. Une porte vous est accessible. Empruntez-la pour pénétrer **dans la fondation Tremere d'Ardan (29)**.

28 ÉPOQUE I

29 ÉPOQUE I

30 ÉPOQUE I


31 ÉPOQUE I

LA FONDATION TREMERE D'ARDAN

LA FONDATION (NIVEAU 01)

Durant cette quête, vous pourrez trouver de nombreux coffres renfermant quelques objets précieux (or, rubis, fiole de vitae...). Ces coffres sont gardés par de redoutables Tremere, experts dans l'art de la magie. Vous pouvez visiter toutes les pièces de la fondation si vous le désirez mais, pour ceux qui souhaiteraient atteindre au plus vite leurs objectifs, voici le cheminement à suivre.

Partez au fond de la salle, puis passez la porte. Cliquez ensuite sur le rideau à gauche et empruntez l'escalier pour descendre. Au sous-sol, vous apercevrez sur votre gauche, à même le sol, un cercle avec une flamme au centre. En marchant dessus, vous ferez apparaître soit un objet soit un ennemi. Le sortilège "Majesté" vous sera très utile dans ce lieu. Il vous permettra d'immobiliser temporairement vos ennemis. Vous pourrez donc en profiter pour les éliminer. Examinez **les coffres** aux alentours et parcourez les salles en vous débarrassant de vos adversaires. À la bifurcation, empruntez le passage de droite puis supprimez les Tremere. Deux chemins s'offrent à vous. Choisissez celui de gauche **(30)** !

Dans la salle suivante, traversez le passage obscure situé entre deux escaliers. Vous accéderez au deuxième niveau de la fondation **(31)**.

LA FONDATION (NIVEAU 02)

Descendez les marches de l'escalier et atteignez le hall. Exterminez vos ennemis puis récupérez toutes les options disponibles avant de passer dans la pièce suivante. Éliminez le Tremere et continuez tout droit en direction de la chambre qui vous fait face.

À l'intérieur, débarrassez-vous de vos assaillants puis récupérez **le Tome de la Thaumaturgie**. Lisez-le pour apprendre de nouveaux sortilèges. Quittez ensuite la pièce et empruntez l'escalier pour descendre. Longez alors le couloir et vous finirez par atteindre **la cellule des prisonnières**. Trois Tremere sont aux alentours. Récupérez **le manifeste d'Ardan** sur la table à droite de la cellule. Lisez son contenu puis libérez les prisonnières en ouvrant le cachot **(32)**.

Cela fait, empruntez l'escalier qui descend sur votre gauche. Éliminez les trois Tremere et traversez le passage à droite. Dans la chambre suivante, récoltez toutes les options avant de monter par l'escalier sur votre droite. En poursuivant votre chemin, vous accéderez au troisième niveau de la fondation.

LA FONDATION (NIVEAU 03)

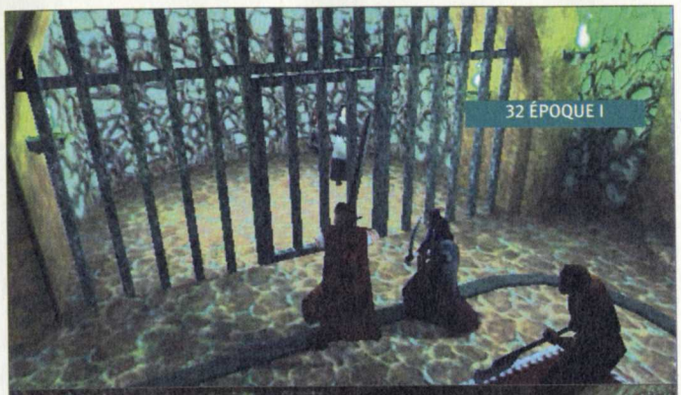
Passez à droite et, en descendant l'escalier, croisez le fer avec vos ennemis. Attention à la gargouille présente sur les lieux ! Avec le sortilège "Majesté", vous n'aurez aucun mal à l'éliminer. Attaquez-la en groupe et faites-lui mordre la poussière. Approchez-vous ensuite du prisonnier enchaîné dans la salle **(33)**. Pour vous remercier de l'avoir libéré, **Erik du clan des Gangrel** se joindra à votre coterie. Équipez votre nouveau coéquipier et poursuivez votre chemin en longeant la route à droite. Cette direction vous mènera au quatrième niveau de la fondation.

LA FONDATION (NIVEAU 04)

Descendez par l'escalier et atteignez l'antre d'Ardan. Allez parler à ce sorcier **(34)**. Après la longue scène cinématique, jetez-vous à quatre sur cet adversaire et achevez-le de vos coups meurtriers. Votre ennemi terrassé, vous pourrez augmenter les caractéristiques de vos personnages. Augmentez la puissance du sortilège "Majesté", si vous en avez la possibilité. Cela fait, vous vous retrouverez à l'université. Dialoguez avec Ecaterina puis choisissez les répliques suivantes :

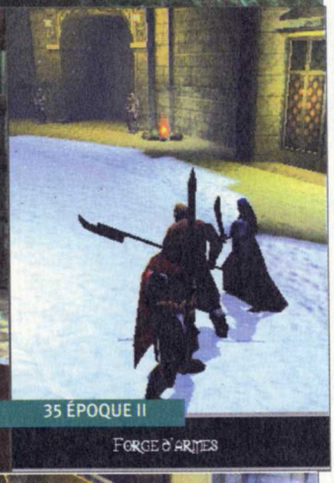
1- "Mais Anezka mourra"
2- "Mais je ne puis abandonner Anezka à ces démons !"
3- "Je pensais que nous, les prométhéens..."
4- "Anezka est aussi noble..."
5- "Peut-être, mais..."
6- "Dans une génération ou deux..."
7- "C'est moi qui l'ai entraînée..."
8- "Agissez avec moi selon vos prescriptions..."
9- "Wilhem ! votre amitié est précieuse..."

Vous devez à présent quitter la ville de Prague et vous rendre à Vienne. Pour cela il faudra passer par la porte est (celle qui vous donnait accès aux mines de Bonn). Sortez de l'université et pénétrez dans le refuge afin de sauvegarder votre partie. En quittant les lieux, dirigez-vous tout à gauche de la cour et traversez la porte.

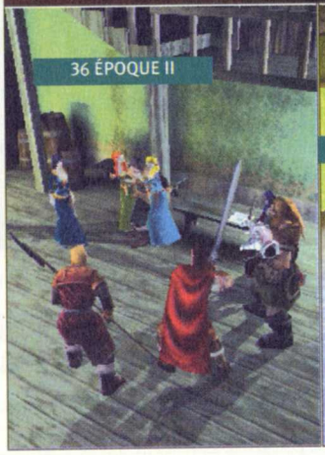

32 ÉPOQUE I

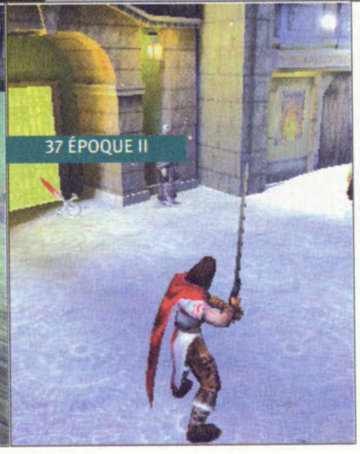
33 ÉPOQUE I

34 ÉPOQUE I


35 ÉPOQUE II

FORGE D'ARMES


36 ÉPOQUE II


37 ÉPOQUE II

ÉPOQUE II : LA VILLE DE VENISE

Vous vous trouvez à **Ringstrasse Nord**. Entrez par la porte sur votre droite. Il s'agit du **Refuge de l'église**. Désormais c'est à cet endroit que vous pourrez sauvegarder votre partie. Actionnez **le levier** situé sur le mur de droite. Un passage secret se dévoile à vous ! Empruntez l'escalier pour descendre et allez enregistrer votre partie. Sortez ensuite de l'église et empruntez l'allée à droite qui vous mène tout droit à **la porte des Faubourgs**. Suivez la route enneigée sur votre droite et longez les bâtisses jusqu'à atteindre **la Forge d'armes**. Entrez ensuite à l'intérieur puis équipez votre coterie **(35)**.

Cela fait, sortez de l'échoppe et poursuivez votre chemin par la droite. En continuant de longer les bâtisses sur la droite, vous finirez par atteindre la porte de la **Ringstrasse Est**. Franchissez-la puis dirigez-vous encore à droite et entrez dans **l'Auberge de la grenouille verte**. Allez discuter avec Kazi, la jeune femme sur votre gauche. Un nouvel objectif apparaîtra dans votre panneau des quêtes. Vous devez maintenant assister à la soirée d'Orsi ! Récupérez sur le banc, à droite, **l'invitation à la soirée d'Orsi**, puis quittez les lieux **(36)**. Sortez par la porte des Faubourgs et suivez la route de droite. Poursuivez votre progression et atteignez l'entrée de **la cour du comte d'Orsi** qui se situe le long des bâtisses de gauche **(37)**.

Vous arrivez à **Ringtrasse Ouest**. Empruntez l'un des escaliers disponibles puis entrez dans la demeure du Comte. Allez à la rencontre des trois jeunes femmes qui se trouvent au fond du hall. Le comte d'Orsi fera son apparition. Acceptez d'accomplir la mission qu'il vous confiera et deux nouvelles quêtes vous seront accessibles.

L'ENTRÉE SECRÈTE DE L'HORLOGE

Sortez de la salle et parlez avec l'une des trois jeunes femmes. Traversez ensuite le hall et quittez la demeure. Retournez aux Faubourgs et empruntez la porte qui vous fait face (**Inner Stadt**). Suivez le chemin à gauche et pénétrez par la porte à gauche des sapins (**Intérieur**). Gravissez l'escalier jusqu'au dernier étage puis ouvrez la fenêtre donnant sur le toit. Sur votre gauche se trouvent des marches d'escalier. Empruntez-les puis avancez tout droit jusqu'au rebord de la bâtisse. Montez ensuite dessus et continuez votre progression **(38)**.

Poursuivez votre chemin jusqu'au prochain rebord et, lorsque vous arriverez au bout de celui-ci, tournez à droite et descendez par le toit. Suivez ensuite le trajet par la gauche et passez par **l'entrée secrète de la cathédrale Saint Étienne**.

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N°S 4 À 35, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 16 ÉTANT ÉPUISÉS, AINSI QUE LE BEST OF PC N°2). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES**, RUBRIQUE «MAGAZINE»

AGE OF EMPIRES	14
AGE OF EMPIRES II	32
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12
ALPHA CENTAURI	26
ALIEN VS PREDATOR (GUIDE)	30
ALONE IN THE DARK	BO1
ALONE IN THE DARK 2	BO1
ALONE IN THE DARK 3	BO1
ATLANTIS	11
ATLANTIS 2	32
AZTEC	32
BALDUR'S GATE (1ÈRE PARTIE)	23
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
BALDUR'S GATE : LA LEGENDE DE L'ILE PERDUE	30
BATTLEZONE	17
BLACK DAHLIA	17
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16
BLADE RUNNER	BO3
BRAINDEAD 13	BO1
CAESAR II	21, BO1
CAESAR III	BO4
CARMAGEDDON	12, BO3
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23
CARMAGEDDON 2 (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
CHINE	20, BO4
COMANCHE 3	12
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17
COMMANDOS (2E PARTIE)	18
COMMANDOS	BO3
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (1ÈRE PARTIE)	30
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (FIN)	31
CONGO	4, BO1
CONSTRUCTOR	15
COUPE DU MONDE 98	18, BO3
CRÉATURES	BO1
CRÉATURES II	21, BO4
CYCLONE	12
D	4, BO1
DAGGERFALL	10
DARKSTONE	31
DIABLO	10
DISCWORLD NOIR (SOLUCE)	30
DRACULA	32
DRAGON LORE	BO1
DRAGON LORE 2	10
DRAKAN	31
DUNE 2000	20, BO4
DUNGEON KEEPER	12, BO3
DUNGEON KEEPER 2	29
ÉGYPTE 1156 AV.	15, BO3
EVIDENCE	BO1
F1 2000	37
F1 RACING SIMULATION	15, BO3
FABLE	10
FADE TO BLACK	BO1
FALLOUT	BO3
FALLOUT 2	25
FAUST	32
FEEBLES FIBLES	17
FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15
FINAL FANTASY VII (1ÈRE PARTIE)	19
FINAL FANTASY VII (2E PARTIE)	20
FINAL FANTASY 7	BO3
FINAL FANTASY VIII	35
FORCE COMMANDER	37
FRANKENSTEIN	BO1
GABRIEL KNIGHT 2	BO1
GABRIEL KNIGHT 3	33
GOBLIINS 2	BO1
GOBLIINS 3	BO1
GOLDEN GATE KILLER	BO1
GRIM FANDANGO	21, BO4
HALF LIFE	22, BO4
HALF-LIFE OPPOSING FORCE	34
HALF LIFE /WORLDCRAFT (1E PART.)	24
HALF LIFE /WORLDCRAFT (2E PART. / FIN)	25
HARVESTER	BO1
HEART OF DARKNESS	18, BO3
HERETIC II	24
HEROES OF MIGHT & M. II	12
HEROES OF MIGHT & M. III	28
HEXEN 2	19
HOMEWORLD	32
INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1
INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE	35
INTERSTATE 76	12
ISHAR 3	BO1
JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15, BO4
KING'S QUEST	5
KING'S QUEST VII	BO1
KING'S QUEST VIII	28
KINGPIN	31
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10
LA ROUTE DU TEMPS	35
L'AMERZONE	26
LANDS OF LORE	BO4
LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14
LANDS OF LORE 3	28
L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7
LES FOURMIS	37
LES VISITEURS	16, BO3
LIGHT HOUSE	BO3
LITTLE BIG ADVENTURE	5
LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1).	12
LOOM	BO1
LOST EDEN	BO1
LOST IN TIME 1	BO1
LOST IN TIME 2	BO1
MAGIC THE GATHERING	10
MDK	11
MDK2	37
MESSIAH (2E PARTIE ET FIN)	37
MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18
MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19
MIGHT & MAGIC 6	BO3
MONKEY ISLAND	BO3
MONKEY ISLAND 2	BO3
MOTO RACER	15
MYST	BO1
NEED FOR SPEED 3	20, BO4
OPÉRA FATAL	37
OUTLAWS	11
PARIS 1313	35
PHANTASMAGORIA	BO1
PHANTASMAGORIA 2	BO3
PHARAON	33
PLANESCAPE TORNEMENT (1ÈRE PARTIE)	35
POD	10
POPULOUS III (1ÈRE PARTIE)	21
POPULOUS III (2E PARTIE ET FIN)	22
QUAKE	7
QUAKE 2	15
QUAKE III	34
RAINBOW 6	25
RAMA	BO4
REDLINE RACER	17
REDNECK RAMPAGE	11
RESIDENT EVIL 2	29
RESIDENT EVIL 2 (1E PARTIE)	28
REQUIEM	28
RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21, BO4
RIVAL REALMS	25
ROBINSON'S REQUIEM	16
ROME	37
SANITARIUM	23
SAM & MAX	BO1
SHADOW MAN (SOLUCE) (1E PARTIE)	30
SHADOW MAN (SOLUCE) (FIN)	31
30SHERLOCK HOLMES	10
SHIVERS	BO1
SILVER	26
SIM CITY 2000	BO4
SIM CITY 3000	25
SOLDIER OF FORTUNE	37
SPACE QUEST VI	BO1
SPEED BUSTER (GUIDE)	23
SPYCRAFT	BO1
STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
STARCRAFT (2E PARTIE)	18
STAR CRAFT BROODWAR (1ÈRE PARTIE)	26
STAR CRAFT BROODWAR (2E PARTIE ET FIN)	27
STAR WARS : LA MENACE FANTÔME	29
SWAT 3	35
TEX MURPHY OVERSEER	25
THE 11TH HOUR	BO1
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14
THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
THE DIG	BO1
THE LAST EXPRESS	11
THE LAST RESORT	10
THE LONGEST JOURNEY	35
THE NEED FOR SPEED 2	11
THE NOMAD SOUL	33
THE PANDORA DIRECTIVE	12
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	BO1
THE SETTLERS III (GUIDE)	23
THEME HOSPITAL	11
TIME MACHINE	37
TIME WARRIORS	11
TITANIC	12, BO4
TOMB RAIDER II	14
TOMB RAIDER III (1E PARTIE)	21
TOMB RAIDER III (2E PARTIE ET FIN)	22
TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
TOMB RAIDER III	BO4
TOMB RAIDER III (VERSION LONGUE)	29
TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE	34
TOMB RAIDER : LE DERNIER ARTEFACT (1E PARTIE)	37
TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	31
UNREAL (GUIDE)	17
UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
UNREAL	BO3
URBAN ASSAULT	19
WARWIND	BO1
WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
X-COM APOCALYPSE	12
X-FILES THE GAME	20, BO3
X-WING ALLIANCE (1E PARTIE)	26
X-WING ALLIANCE (2E PARTIE ET FIN)	27
X-WING VS TIE FIGHTER	11
ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
ZORK GRAND INQUISITOR	20

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48 - Par minitel : 3615 PC SOLUCES****

** 3615 et 3668 : 2,21 F/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS, B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX N° Indigo 0 825 001 707 (0,99 F TTC/MN) **E-MAIL : abonnement@loisir.net**

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N° ❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 ❑23 ❑24 ❑25 ❑26 ❑27 ❑28 ❑29 ❑30 ❑31 ❑32 ❑33 ❑34 ❑35 ❑36 ❑37 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*)** LE N°, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 1» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 3» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 4» **AU PRIX DE 49 FF**(*)** LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 5» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 6» **AU PRIX DE 49 FF**(*)** LE NUMÉRO, PORT INCLUS

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE 19

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

ADRESSE E.MAIL :

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

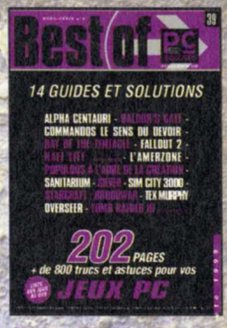
(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : + 33 3 44 12 52 51. Ou par e-mail : abonnement@loisir.net

« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès de PC Soluces. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

PS38A1

Best of PC & Hors Série

3 numéros Best Of pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port) à choisir parmi les 5*



Le Best Of PC n°2 est épuisé

N°6 **+ de 1400 trucs et astuces pour vos jeux**
15 solutions complètes : Alien Vs predator, Baldur's Gate, la légende de l'île perdue, Commandos : le sens du devoir, Darkstone, Discworld noir, Dungeon Keeper 2, Heroes of Might and Magic III, King's Quest, masque d'éternité, Lands of Lore III, Outcast, Resident Evil 2, shadowman, Star Wars : la menace fantôme, Tomb Raider 2 version longue, Total Annihilation : Kingdoms

N°5 **+ de 800 trucs et astuces pour vos jeux**
14 solutions complètes : Alpha Centauri, Baldur's Gate, Commandos le sens du devoir, Day of the Tentacle, Fallout 2, Half-Life (créez vos niveaux), L'amerzone, Populous à l'aube de la création, Sanitarium, Silver, Sim City 3000, Starcraft : Broodwar, Tex Murphy Overseer, Tomb Raider III (astuces & secret)

N°4 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
14 solutions complètes : Cæsar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux**
21 solutions complètes : Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°1 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
36 solutions complètes : Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Cæsar II, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden , Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

H.S. Internet Facile 29 FF

H.S. PC-Matos 39 FF

1

2

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS , B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX - N° Indigo 0 825 001 707 (0,98 F TTC/MN) **E-MAIL : abonnement@loisir.net**

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.) et je choisis les 3 «Best of» n° : ☐1 - ☐3 - ☐4 - ☐5 - ☐6

• Si vous souhaitez acquérir séparément les "**Best of PC Soluces**", vous référer à la page 30 (page réassort PC Soluces)

☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"Internet facile"** au prix de 39 FF* (29 FF + 10 FF de port.)

☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"PC Matos n°2"** au prix de 49 FF* l'exemplaire (39 FF + 10 FF de port.)

PS38A2

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Année de naissance :** 19

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐ **Ville :** ..... **e-mail** .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° CB ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Expire fin : ☐☐☐

Signature obligatoire :

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PCSOLUCES* (*3615 et 3668 : 2,21 F/min)

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires; par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : + 33 3 44 12 52 51. Ou par e-mail : abonnement@loisir.net
« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès de PC Soluces. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

TROUVER LUTHER BLACK

LA CATHÉDRALE SAINT ÉTIENNE (NIVEAU 01)

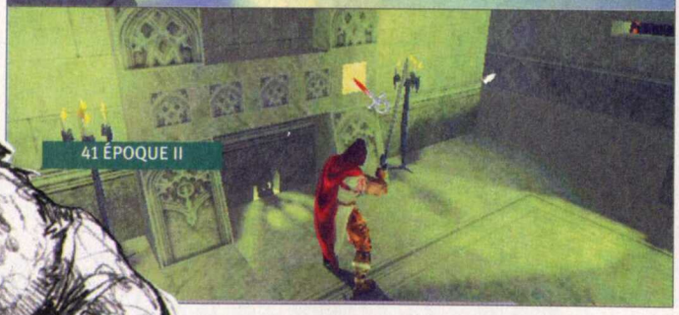
Le jour s'est levé sur Venise. Dans ce niveau, la lumière du soleil vous sera mortelle. Le moindre rayon pourra vous causer de graves blessures. Marchez sur les zones d'ombre afin d'éviter de brûler comme une torche.

Rendez-vous à l'étage inférieur et, au passage, débarrassez-vous des deux ennemis en présence. Descendez par l'escalier de pierre à droite puis longez le couloir jusqu'au bout en faisant passer vos personnages un par un (si vous laissez agir vos coéquipiers de leur propre chef, ils risquent de traverser le couloir en ignorant la lumière du soleil). Ouvrez la porte sur votre gauche et partez en éclaireur avec l'un de vos personnages. Empruntez l'allée de gauche en suivant les zones d'ombres. Si vous possédez le sortilège "Majesté", servez-vous-en. Pulvérisez vos assaillants (des Lasombras et des rats), puis récupérez deux sacs d'or dans le recoin du mur à droite. Faites venir le reste de votre coterie. Il faut maintenant passer par la pente qui descend sur votre gauche et qui donne accès au clocher. Vous allez devoir courir pour ne pas vous exposer trop longtemps au soleil. Utilisez le sort "Célérité" et atteignez la salle. Sur votre droite se trouve un système de balancier en pierre. Allez à gauche et empruntez l'escalier pour collecter des options (pièces, bague). Retournez sur vos pas puis descendez à l'étage inférieur. Récupérez **le Tome de domination** ainsi que **le parchemin du Corps de Brume**. Allez ensuite vous placer près du balancier et utilisez le parchemin du Corps de Brume afin de traverser sans encombre le mécanisme **(39)**. Attendez que la magie se dissipe, puis actionnez l'interrupteur et le balancier s'arrêtera. Traversez la plate-forme avec le reste de votre équipe. En suivant les zones d'ombre, dirigez-vous toujours à droite jusqu'aux **trois leviers**. Actionnez uniquement ceux de droite et de gauche. **Un passage secret** se dévoile sur la partie gauche du mur **(40)**. Avant de l'emprunter, faites un petit tour par le trou qui se trouve à l'opposé. Exterminez vos ennemis et collectez les options disponibles. Retournez ensuite aux leviers et entrez dans le passage secret.

38 ÉPOQUE II

39 ÉPOQUE II

40 ÉPOQUE II


41 ÉPOQUE II

LA CATHÉDRALE SAINT ÉTIENNE (NIVEAU 02)

De nombreux Lasombras goules et des rats vous guettent dans la grotte. Avec le sortilège "Majesté", vous n'aurez aucun mal à les immobiliser pour les éliminer. Parcourez la grotte en terrassant vos ennemis et ramassez les options qui vous seront offertes. Lorsque vous atteindrez la salle qui donne accès à deux passages, prenez d'abord celui qui vous fait face. Anéantissez vos adversaires, ramassez les options (colliers, pièces), puis revenez sur vos pas et empruntez la petite pente qui monte à gauche. Franchissez rapidement la zone de lumière et supprimez le Lasombra. Ouvrez ensuite la porte puis abattez les ennemis en présence. Poursuivez votre chemin jusqu'à la dernière chambre où se trouvent **cinq interrupteurs** au-dessus d'une cheminée. Pour connaître la bonne combinaison, regardez le miroir qui se situe à l'opposé. Vous devez actionner le deuxième et le cinquième bouton en partant de la gauche **(41)**. Un nouveau passage est accessible : empruntez-le ! Éliminez l'archer puis passez par la porte afin d'atteindre le troisième niveau de la cathédrale.

LA CATHÉDRALE SAINT ÉTIENNE (NIVEAU 03)

Gravissez les escaliers jusqu'au sommet et croisez le fer face à vos ennemis (attaquez en groupe pour en venir à bout rapidement). En atteignant la salle des tableaux, une scène cinématique va s'enclencher. Dirigez-vous au fond de la salle et récupérez sur la gauche **un morceau d'armure**. Éliminez le Lasombra puis passez dans la pièce voisine.

Soyez extrêmement vigilant car cinq chasseurs sombres sont tapis dans l'ombre. Faites le ménage autour de vous (les griffes de fauves sont assez efficaces contre ces créatures). Empruntez ensuite l'escalier et balayez tout sur votre passage (sachez que le sort Majesté est inefficace face aux chasseurs sombres). Une herse bloque le passage à un escalier. Pénétrez dans la chambre qui se situe à gauche de cette herse. Vous avez trouvé **Luther Black (42)**. Lors du dialogue, sélectionnez la réplique "Très bien, nous allons vous attacher". Retournez ensuite vers la herse et cliquez dessus pour la lever. Montez les marches de l'escalier puis approchez-vous **du levier** à gauche de la bougie. Laissez un de vos personnages à cet endroit puis choisissez-en un autre et menez-le en direction **du levier** se situant sur le mur opposé. Pour immoler Luther, vous devez actionner les deux leviers en cinq secondes. Vos personnages en position, vous n'aurez aucun mal à effectuer la manipulation dans les temps. Après la scène cinématique, quittez le grenier puis dirigez-vous à gauche et descendez par l'escalier. Le comte d'Orsi sera présent pour vous accueillir...

LA BASE DES CHEVALIERS TEUTONIQUES (NIVEAU 04)

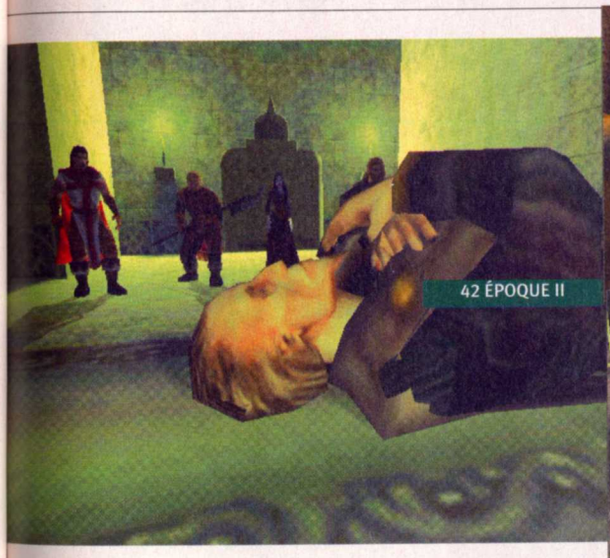
Vous êtes fait prisonnier dans la base des chevaliers teutoniques. À la fin de la scène cinématique, vous aurez l'occasion d'augmenter vos capacités. Votre nouvel objectif consiste à vous évader de cette base. Quittez le cachot, dirigez-vous à gauche afin de passer dans la salle voisine et débarrassez-vous des trois chevaliers qui viendront à votre rencontre. Décapitez-les pour en venir rapidement à bout (visez la tête). Empruntez le long escalier sur votre gauche et montez jusqu'au sommet. De nombreux ennemis seront là pour vous barrer la route (utilisez le sort Majesté puis tranchez-leur la tête). Rendez-vous en direction de la grille gardée par deux chevaliers **(43)**. Une fois que vous les aurez éliminés, cliquez sur la grille et courez droit devant en gravissant l'escalier qui vous fait face (vous atteindrez ainsi le niveau 03 de la base).

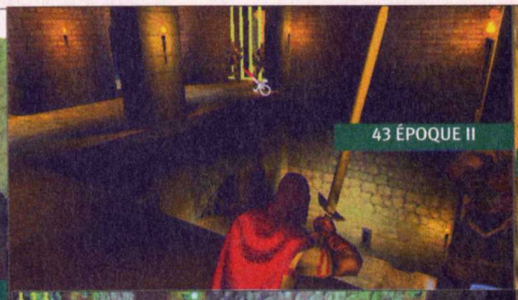
LA BASE DES CHEVALIERS TEUTONIQUES (NIVEAU 03)

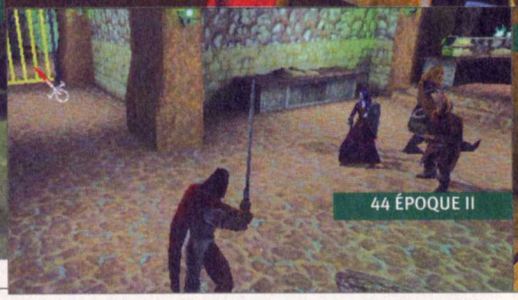
Derrière la grille se trouvent quelques trésors et des gardiens qui ne manqueront pas de vous blesser. Si vous souhaitez les combattre, allez-y. Sinon, passez dans la salle voisine à droite et débarrassez-vous des chevaliers. Poursuivez votre chemin et collectez sur l'étagère de gauche **deux bouteilles de vitae**. Une patrouille de trois hommes sera là pour vous accueillir. Dans la pièce suivante, deux passages vous seront accessibles. Passez par la gauche puis traversez la salle en continuant tout droit (attention aux chevaliers). Montez ensuite les marches de l'escalier et poursuivez votre chemin par la droite (vos ennemis seront de plus en plus nombreux). Prenez l'escalier sur votre gauche et pulvérisez le Tremere ainsi que les chevaliers en présence. Lorsque vous atteindrez la salle voisine, empruntez le passage sur votre gauche. Débarrassez-vous des trois Tremere puis allez ouvrir la grille sur le petit couloir de gauche pour sortir de cette chambre **(44)**. Supprimez les ennemis en présence puis ramassez à même le sol **l'amulette Tremere** que vous aura laissée le sorcier en trépassant. Un second objectif apparaît dans le panneau des quêtes. Vous devez apporter l'amulette à Orvus ! Dans cette même salle vous trouverez également **le Tome de la thaumaturgie - Piège des flammes**. Quittez ce lieu par l'entrée par laquelle vous êtes arrivé puis, dans la salle voisine, sortez par la droite et franchissez la grille qui vous fait face. Vous accéderez au deuxième niveau de la base.

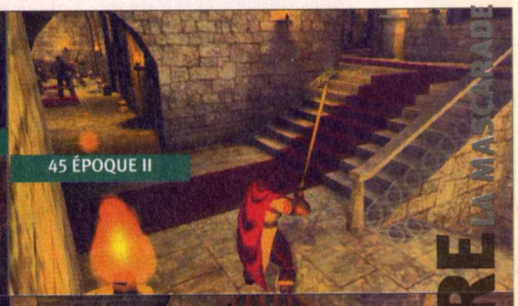
LA BASE DES CHEVALIERS TEUTONIQUES (NIVEAU 02)

À ce niveau, de nombreuses chambres contiennent des coffres à trésor. Ces salles sont très bien gardées par des chevaliers teutoniques. Vous pouvez décider de visiter toutes ces pièces, mais cela sera à vos risques et périls. Si vous n'êtes pas en mesure de leur tenir tête, mieux vaut suivre le cheminement décrit ci-dessous pour sortir au plus vite de ce lieu maudit.


42 ÉPOQUE II


43 ÉPOQUE II


44 ÉPOQUE II


45 ÉPOQUE II

46 ÉPOQUE II

Empruntez l'escalier sur votre droite puis longez le couloir de gauche **(45)**. Allez ensuite dans la pièce sur votre droite (elle contient la maquette d'une ville). Anéantissez les chevaliers ainsi que le Tremere. Après la scène cinématique, sortez de la pièce et continuez tout droit en empruntant l'escalier qui donne accès au premier niveau de la base. Si vous le souhaitez, vous pouvez aller récupérer **la Lame d'Ainkurn** en pénétrant dans la salle accessible le long du couloir de droite. Sachez cependant qu'elle est gardée par de nombreux chevaliers teutoniques...

LA BASE DES CHEVALIERS TEUTONIQUES (NIVEAU 01)

Dès votre arrivée, vous serez attaqué par de nombreux ennemis. Terrassez-les puis escaladez les différentes marches d'escalier pour atteindre une porte que vous ouvrirez. Dans la cour extérieure, décapitez les trois chevaliers puis empruntez la porte sur votre gauche. Deux nouveaux adversaires viendront à votre rencontre. Faites-leur mordre la poussière puis examinez les coffres et passez dans la salle voisine. D'autres gardes sont présents. Faites le ménage et poursuivez votre parcours en traversant le hall de l'église (des chevaliers essaieront de vous barrer la route). Passez par l'escalier sur votre droite. Avec le sortilège "Majesté", vous n'aurez aucun mal à pulvériser **le Capitaine Teutonique** et ses trois sbires **(46)**.

Ramassez **la hache** de l'ennemi puis montez par l'escalier de droite. Deux sorciers très puissants vous attendent à l'étage supérieur. Attaquez-les en groupe et, s'il vous reste assez de sang pour user du sort "Majesté", n'hésitez pas ! Actionnez ensuite le levier puis rebroussez chemin (vous pourrez entretemps augmenter vos capacités). Ouvrez la porte à gauche qui donne accès à **Inner Stadt** et quittez le palais. Une fois que vous êtes à l'extérieur, retournez au **Refuge de l'église** pour sauvegarder votre partie. Pour cela, descendez les marches de l'escalier et rendez-vous à droite vers la porte de **Ringstrasse Est** que vous franchirez. Partez ensuite à gauche et, en longeant les bâtisses, traversez la porte de **Ringstrasse Nord** sur votre droite. Contournez l'église et entrez dans le refuge. Votre partie enregistrée, retournez à la porte des Faubourgs. Parcourez le chemin de gauche et entrez par la porte de **Ringstrasse Est**. Pénétrez ensuite dans l'échoppe sur votre gauche **(47)** et dialoguez avec **Orvus**. Une nouvelle quête est disponible ! Vous devez récupérer le journal d'Etrius. Quittez l'échoppe et rendez-vous de nouveau à la porte des Faubourgs sur votre droite. Partez vers la gauche et atteignez la porte de **Ringstrasse Sud** pour la franchir **(48)**. À destination, avancez droit devant jusqu'à la porte du château. Ouvrez-la, traversez le pont puis entrez dans **le palais de Hexe**.

LE JOURNAL D'ETRIUS

LE PALAIS DE HEXE (NIVEAU 01)

Lorsque vous serez dans le hall, deux Tremere vous attaqueront. Usez du sortilège "Majesté" et exterminez-les. Vous pourrez remarquer à même le sol un symbole en forme de triangle. Il s'agit **du verrou de la porte de l'Arcanulum**. Pour franchir cette fameuse porte, vous devrez récupérer trois morceaux de l'Arcanulum, éparpillés dans les dédales du château **(49)**. Commencez par passer par la porte de gauche. Elle donne accès au **repaire des Gargouilles Tremere**.

LE REPAIRE DES GARGOUILLES

LE PALAIS DE HEXE (NIVEAU 02)

Éliminez le Tremere puis longez le couloir à droite jusqu'à la porte que vous apercevrez sur votre gauche. Franchissez-la et débarrassez-vous des deux sorciers. Parcourez la cour et pénétrez dans la sombre grotte où vous attend une première gargouille. Le sort "Majesté" vous sera une nouvelle fois d'une aide précieuse tout au long de cette quête. Votre adversaire terrassé, empruntez le deuxième tunnel au fond à droite **(50)**. Inutile de vous préciser que, tout au long de votre parcours, vous rencontrerez de plus en plus de gargouilles. Si vous n'avez plus d'énergie, prenez la fuite, sinon combattez comme un brave. Dans la pièce suivante, passez par l'issue à gauche et prenez la pente qui descend toujours par la gauche. Poursuivez votre chemin et pulvérisez les gargouilles ainsi que les Tremere qui sont présents. Collectez les options puis continuez votre parcours en longeant la route à gauche de la cellule **(51)**. Après avoir supprimé vos ennemis, entrez dans la salle où vous attend **le premier morceau d'Arcanulum**. Virstania (une sorcière vampire) vous tiendra tête avec sa gargouille **(52)**. Vous n'êtes pas obligé de l'éliminer, il vous suffira simplement de récupérer au plus vite le morceau d'Arcanulum et de vous précipiter en direction des particules de téléportation. Lorsque vous serez de retour dans le hall principal du château, traversez la porte qui donne accès au **laboratoire des Tremere** (celle du milieu).

LE LABORATOIRE DES TREMERE

LE PALAIS DE HEXE (NIVEAU 03)

Descendez par l'escalier de droite puis débarrassez-vous des trois Tremere. Ramassez les options présentes et franchissez le passage sur votre droite. En longeant le couloir, faites attention au piège de feu. Vous finirez par atteindre une salle gardée par de nombreux sorciers. Continuez tout droit et passez dans la pièce voisine **(53)**. Récupérez les objets placés sur la machine de torture puis dirigez-vous à droite. Longez le couloir en évitant le piège de feu et entrez dans la première pièce sur votre droite. Éliminez les Tremere puis gravissez les marches de l'escalier. À l'embranchement, prenez le chemin de gauche pour vous retrouver dans une salle avec plusieurs sorciers à supprimer. Récupérez ensuite **le Tome de la Thaumaturgie - Rituels du sang**. Descendez à présent les marches de l'escalier et récoltez les options présentes sur les lieux.

Poursuivez ensuite votre chemin jusqu'à la salle voisine (attention au piège de feu dans le couloir). Débarrassez-vous du Tremere puis allez récupérer, sur l'autel à gauche, **le deuxième morceau d'Arcanulum** avant d'emprunter les particules de téléportation **(54)**.

De retour dans le hall principal, passez par la porte qui donne accès à **la bibliothèque des Tremere** (celle de droite).

LA BIBLIOTHÈQUE DES TREMERE

LE PALAIS DE HEXE (NIVEAU 04)

Avancez droit devant puis passez par l'embranchements de droite. Débarrassez-vous du Tremere et empruntez l'escalier pour descendre jusqu'au dernier étage. Si vous le souhaitez, avant d'atteindre les bas-fonds de la bibliothèque, vous pouvez visiter les différentes pièces qui jalonnent le parcours pour y trouver des objets (pièce d'or, potion vitae, croc de berserker...). Toutefois, sachez qu'il vous faudra affronter un grand nombre de Tremere ! Lorsque vous serez au dernier étage, deux Tremere seront là pour vous accueillir.

Après les avoir abattus, prenez le passage sur votre gauche et continuez tout droit en descendant le petit escalier. Longez le couloir par la droite et entrez dans la salle qui vous sera accessible. Débarrassez-vous de vos assaillants et récupérez **le troisième morceau d'Arcanulum** avant d'emprunter les particules de téléportations **(55)**. De retour dans le hall principal du château, cliquez sur **le symbole triangulaire** situé à même le sol. L'entrée de la chambre d'Etrius est maintenant ouverte. Empruntez l'un des escaliers pour atteindre l'étage supérieur. À destination, montez les marches et pénétrez dans la salle. Avant toute chose, récupérez tout l'inventaire d'Erik (armure, heaume, armes...) et donnez-les au reste de vos personnages. À présent, **ramassez le Journal d'Etrius** qui est posé sur la table. Etrius va faire son apparition et, lors du dialogue, il transformera Erik en horrible gargouille **(56)**. La puissance de ces adversaires est redoutable. Paralysez la gargouille à l'aide du sortilège "Majesté" puis tuez-la. La tâche sera beaucoup plus difficile avec Etrius. Utilisez les magies "Célérité" et "Puissance", puis attaquez-le en groupe (Ctrl + bouton de combat de la souris) en lui assénant des coups mortels. L'anéantissement de cet adversaire n'est pas obligatoire. Si vous n'êtes pas assez fort, prenez la fuite et sortez du château pour vous rendre à la porte des Faubourgs.

Retournez à **l'ordre d'Hermès** en passant par Ringstrasse Est. Dialoguez avec Orvus puis **récupérez le Tome de la Thaumaturgie - Piège des flammes** - posé sur la table. Allez sauvegarder votre partie en vous rendant au refuge de l'église (Ringstrasse Nord). Cela fait, quittez l'abri et passez par la grille sur votre gauche afin de retourner à Prague...

RETOUR À PRAGUE

Vous arrivez à l'est de Prague. Votre nouvel objectif consiste à vous rendre à l'Université pour voir Ecaterina. Entrez dans la vieille ville par la porte sur votre gauche. Tournez ensuite à droite et pénétrez dans **l'Université**. Allez parler à Ecaterina puis consultez votre panneau des quêtes. Vous devez maintenant infiltrer le château de Vysehrad. Quittez les lieux et rendez-vous dans la ruelle d'en face. Longez la seule route accessible et empruntez la porte située dans l'allée de droite. Elle donne accès à **la Colline de Vysehrad**. Atteignez le sommet de l'escalier et, après la scène cinématique, avancez tout droit et traversez la brèche pour entrer dans le château.

LE CHÂTEAU DE VYSEHRAD (NIVEAU 01)

Des créatures sont déjà là pour vous accueillir ! Supprimez-les puis empruntez le passage à gauche, juste en dessous de l'escalier. Ramassez **la première Déclaration du Conseil** et lisez-la **(57)**. Après avoir collecté les options disponibles, sortez de la pièce et rendez-vous dans la salle qui se situe tout au bout en face. Récupérez **la deuxième Déclaration du Conseil** et poursuivez votre chemin en empruntant le petit escalier à droite.

Quatre Premysl féaux attendront votre venue. Ne faites pas de quartier et envoyez-les dans l'autre monde. Passez ensuite dans la pièce voisine, tournez à gauche et continuez tout droit.

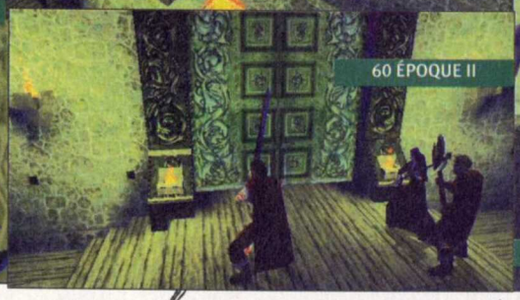
En longeant le couloir, débarrassez-vous des monstres en présence (Goule guerrière et Szlachta) et, lorsque vous atteindrez l'embranchement, prenez par la gauche en descendant l'escalier. Des loups viendront à votre rencontre. Pulvérisez-les, ramassez ensuite **les bouteilles de vitae** dans le renfoncement à gauche et poursuivez votre chemin en passant par l'impasse sur votre droite. Faites le ménage aux alentours et récupérez les différentes options ainsi que **la troisième Déclaration du Conseil (58)**. Sortez de l'impasse et continuez par la droite. Dans la pièce suivante, éliminez la Goule guerrière et le groupe de féaux. Continuez votre progression jusqu'à atteindre la porte qui donne accès au deuxième niveau du château (Goule guerrière et Szlachta seront de la partie).

LE CHÂTEAU DE VYSEHRAD (NIVEAU 02)

Parcourez le couloir de gauche. Tout au fond, vous apercevrez deux Goules guerrières qui sont de garde. Entrez dans la salle sur votre droite et éliminez tous vos assaillants. Lorsque vous aurez collecté toutes les options, y compris **la quatrième Déclaration du Conseil**, retournez dans le couloir et poursuivez votre chemin. Descendez les premières marches de l'escalier puis pénétrez dans la pièce sur votre gauche. Terrassez ensuite vos ennemis et récupérez **le Tome de la Thaumaturgie - Mains de la destruction (59)**. Allez dans la pièce voisine et collectez toutes les options (attentions aux loups). Lisez à présent **le rapport de Libussa 1 et 2**. Quittez cette salle, puis la suivante, et dirigez-vous à gauche en descendant l'escalier.Dans la nouvelle chambre, pulvérisez vos ennemis puis collectez les options et lisez **le rapport de Libussa 3**. Poursuivez votre chemin en empruntant le couloir. Éliminez toutes les créatures en présence et, lorsque vous apercevrez une salle sur votre gauche, entrez-y. Supprimez vos ennemis puis ramassez les options ainsi que **le rapport de Libussa 4**. Empruntez l'escalier pour monter et continuez toujours tout droit en prenant garde à la Goule guerrière. Dans la salle voisine, deux loups et un Szalchta essaieront de vous barrer la route. Exterminez-les puis gravissez l'escalier qui vous fait face.

58 ÉPOQUE II

59 ÉPOQUE II


60 ÉPOQUE II

61 ÉPOQUE II

Parcourez tout le couloir, franchissez la plate-forme et descendez par l'escalier. Débarrassez-vous des deux Szlachta et passez derrière l'escalier afin de ramasser quelques options (fioles, parchemin...). Retournez ensuite devant la grande porte et traversez-la pour atteindre le troisième niveau du château **(60)**.

LE CHÂTEAU DE VYSEHRAD (NIVEAU 03)

Passez dans la salle voisine et débarrassez-vous des deux Tzimisces. Empruntez ensuite le passage à gauche. Éliminez les loups puis descendez les marches de l'escalier. Atteignez ensuite l'étage inférieur en passant sur la colonne à droite. Trois Tzimisces sont dans le secteur. Faites-leur mordre la poussière, puis récupérez **les deux bouteilles de vitae** sur le palier de l'escalier situé tout à droite. Retournez ensuite sur vos pas et dirigez-vous vers la porte. Deux loups viendront à votre rencontre. Lorsque vous les aurez éliminés, visitez les pièces à droite et à gauche pour collecter quelques options, puis retournez vers la porte et ouvrez-la. Une énorme créature (un Vozhd) se dresse devant vous **(61)** ! Si vous possédez des armes ou des pouvoirs à projectiles, n'entrez pas dans la pièce et atteignez votre cible à distance. Dans le cas contraire, pénétrez dans la salle et utilisez les pouvoirs de "Célérité" et de "Puissance" pour en venir à bout. Frappez-le de côté et évitez de vous retrouver en face de lui. Votre adversaire à terre, récupérez **les bouteilles vitae** puis franchissez la porte qui donne accès au quatrième niveau du château.

LE CHÂTEAU DE VYSEHRAD (NIVEAU 04)

Avancez en direction du centre de la salle. Une scène cinématique débute. Vous avez retrouvé la belle Anezka mais il semble qu'elle ait perdu la raison. Une cérémonie visant à réveiller l'esprit de Vukodlak est sur le point d'aboutir mais, grâce à votre intervention, la résurrection du démon est interrompue. Hélas, le destin s'acharne sur vous ! En essayant de sauver votre bien-aimée du terrible sort qui l'attendait, vous êtes enseveli par un éboulement de pierres...

ÉPOQUE III : LA VILLE DE LONDRES

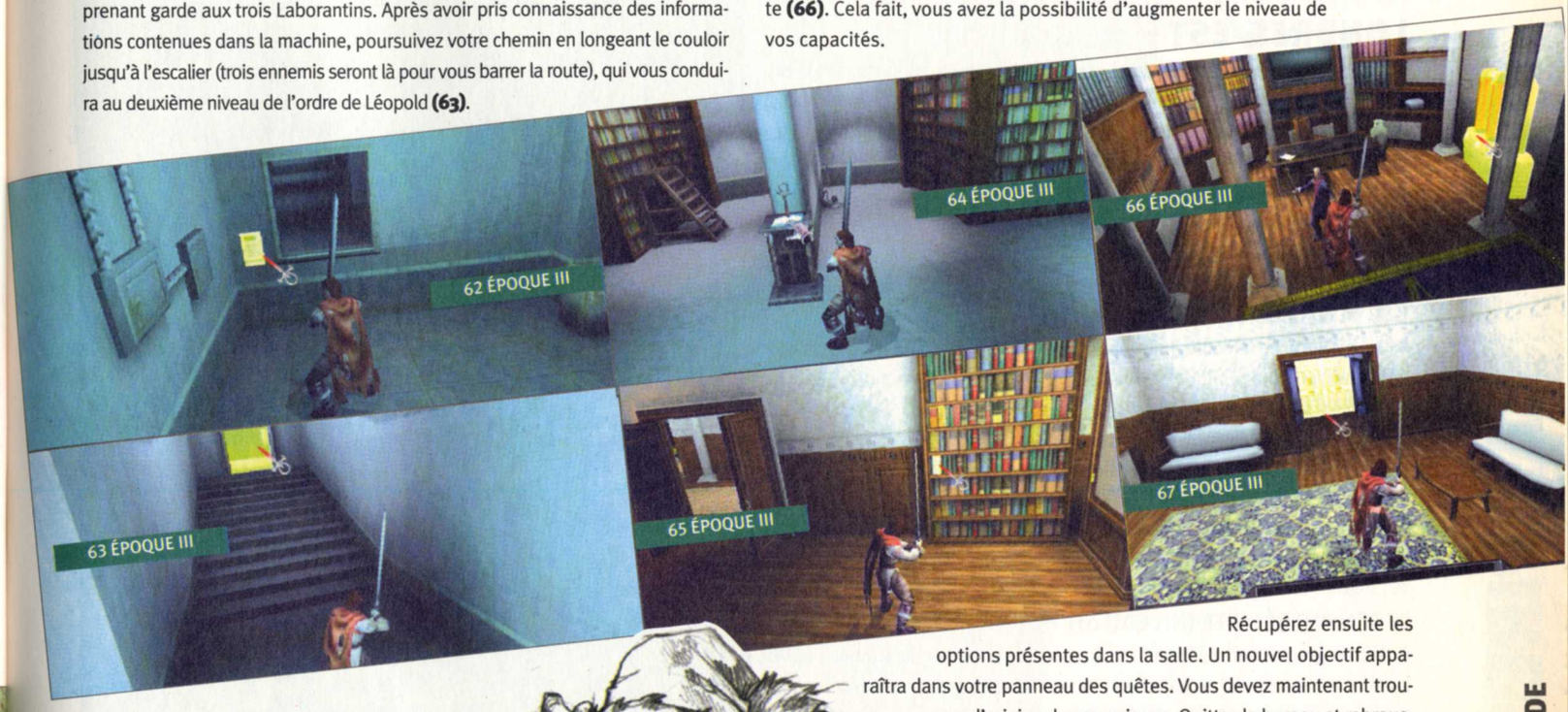
L'ÉVASION

L'ORDRE DE LÉOPOLD (NIVEAU 03)

Réveillé de votre long sommeil par une voix qui vous est familière, vous vous retrouvez en Angleterre, en l'an de grâce 1999 ! C'est dans un entrepôt, à Londres, que se poursuit votre aventure. Vous allez découvrir une époque bien étrange par rapport à la vôtre (des hommes et des femmes bizarrement accoutrés, des équipements modernes tels que les armes à feu, des engins explosifs, etc.). Capturé par l'ordre de Léopold (des tueurs de vampires), il va falloir vous échapper de leur forteresse en vous frayant un chemin jusqu'aux rues de Londres. Après avoir augmenté le niveau de vos capacités, ramassez les options disponibles dans la salle. Équipez-vous ensuite de votre arme et sortez par la seule porte accessible. Débarrassez-vous des trois Laborantins qui vous prendront pour cible. Cela fait, montez par l'escalier et empruntez la porte sur votre gauche (durant votre parcours, vous pourrez collecter les options laissées par vos assaillants, et aussi en trouver dans les tonneaux ou les coffres).

Dans le couloir, dirigez-vous à gauche et courez jusqu'au fond (faites attention aux ennemis qui rôdent dans les parages). La porte blindée est fermée pour le moment. Continuez par la gauche et pulvérisez les deux hommes en présence. Entrez ensuite par la porte à droite et supprimez le Laborantin ainsi que le soldat. Il y a **un interrupteur** dans la pièce **(62)**. Actionnez-le puis quittez les lieux par l'entrée par laquelle vous êtes arrivé. Retournez à gauche et passez par la porte blindée qui, maintenant, est ouverte. Dans cette pièce se trouve un ordinateur : allez l'examiner en prenant garde aux trois Laborantins. Après avoir pris connaissance des informations contenues dans la machine, poursuivez votre chemin en longeant le couloir jusqu'à l'escalier (trois ennemis seront là pour vous barrer la route), qui vous conduira au deuxième niveau de l'ordre de Léopold **(63)**.

Longez le couloir et entrez par la porte à gauche. Éliminez vos assaillants, ramassez ensuite les options (rubis, journal d'Allatius n° 5, mallette...) puis cliquez sur **le livre** en surbrillance, placé sur l'étagère de la bibliothèque qui est située à droite de la cheminée **(65)**. Récupérez à présent **le bâton** accessible, puis quittez la salle afin de poursuivre votre chemin. Vous finirez par atteindre **le bureau du Père Léopold** sur votre gauche. Entrez-y et, lorsque la phase de dialogue se termine, détruisez **les cuves de sang** sur votre droite **(66)**. Cela fait, vous avez la possibilité d'augmenter le niveau de vos capacités.



L'ORDRE DE LÉOPOLD (NIVEAU 02)

Traversez la porte qui vous fait face, puis dirigez-vous à gauche jusqu'au bout du couloir. À partir de là, continuez par la droite et ouvrez la première porte à gauche. Vous vous retrouvez dans une bibliothèque avec de nombreux adversaires à abattre. Le ménage effectué, examinez les deux ordinateurs puis récupérez **le Tome de la Thaumaturgie - Piège des flammes (64)**. Quittez ensuite la salle et parcourez le couloir par la gauche. À l'intersection, prenez à droite et atteignez l'escalier situé tout au fond. Il vous conduira au premier niveau de l'ordre de Léopold (inutile de vous préciser que le chemin sera parsemé d'embûches).

L'ORDRE DE LÉOPOLD (NIVEAU 01)

Actionnez **l'interrupteur** situé devant, à gauche. Un passage va se dévoiler ! Entrez dans la salle voisine puis, après vous être débarrassé des quatre soldats, gravissez les marches de l'escalier. Passez ensuite par la porte et supprimez les ennemis en présence. Cela fait, dirigez-vous à droite puis entrez par la porte sur votre gauche. Faites le ménage puis passez dans la salle voisine. À l'intérieur vous **trouverez le quatrième journal d'Allatius** ainsi qu'une mallette, gardés par de nombreux adversaires peu commodes. Les options en votre possession, retournez dans le couloir et continuez votre progression.

Récupérez ensuite les options présentes dans la salle. Un nouvel objectif apparaîtra dans votre panneau des quêtes. Vous devez maintenant trouver l'origine des cargaisons. Quittez le bureau et rebroussez chemin jusqu'à l'escalier que vous descendrez. Tournez à gauche puis passez par la première porte sur votre droite. En parcourant la pièce, débarrassez-vous de vos ennemis puis franchissez le portail qui donne accès aux rues de Londres **(Vampire 67)**.

LONDRES-OUEST

Vous avez réussi à vous évader, mais vous n'êtes pas au bout de vos peines. Parcourez les rues de Londres en descendant la pente sur votre droite. Après la scène cinématique, lorsque vous aurez récupéré des vêtements plus appropriés, sortez de l'impasse et dirigez-vous toujours à gauche. Descendez la pente et poursuivez votre chemin jusqu'à apercevoir un bus et une voiture qui vous bloquent la route. Tournez alors à gauche et entrez dans **le Club Tenebrae**.

À l'intérieur, rendez-vous au bar et dialoguez avec **Pink** le Punk ! Une longue discussion va s'entamer. Lors de la phase de dialogue, acceptez l'offre de Pink de se joindre à vous.

Si vous le souhaitez, vous pouvez parler au serveur pour acheter **des poches de sang**. Une seconde mission s'ajoute dans le panneau des quêtes. Vous devrez pénétrer dans le repaire des Séthite. Quittez le Club et, pendant la scène cinématique, choisissez n'importe qu'elle réplique. Montez par l'escalier sur votre gauche puis dirigez-vous à droite. En poursuivant votre chemin, vous finirez par atteindre, sur votre gauche, le Métro qui donne accès à la rue Est de Londres **(68)**.

LONDRES-EST

Empruntez l'escalier sur votre gauche puis continuez toujours tout droit. Descendez les différentes marches et atteignez le **Van de Otto** sur votre gauche. Il s'agit d'un marchand d'armes ! Vous pourrez vous équiper, si vous en avez les moyens **(69)**. Cela fait, entrez dans le **Refuge du Pont** juste à côté, puis sauvegardez votre partie. Sortez ensuite du refuge et retournez à votre point de départ en passant par l'escalier. Parcourez ensuite la rue et rendez-vous à **la porte du Bordel du théâtre** afin d'y pénétrer.

LE REPAIRE DES SÉTHITES

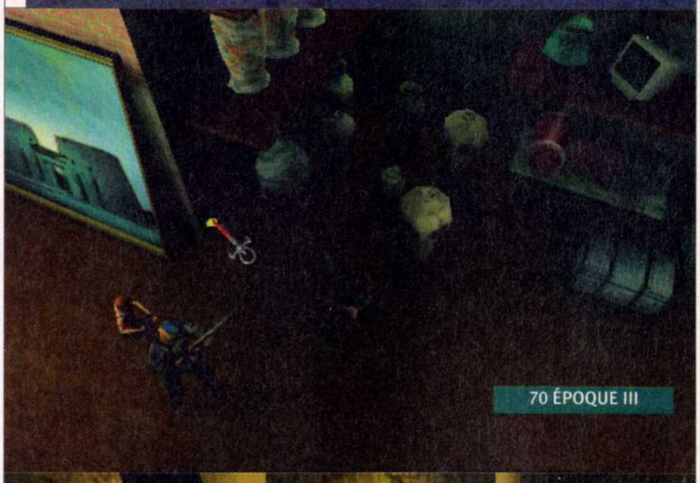
À l'intérieur de la demeure, montez les marches de l'escalier et allez parler à **Lily**. Choisissez la réplique "Nous vous offrons notre protection...". Lily se joindra alors à votre équipe. À présent, traversez le couloir et passez par l'escalier sur votre gauche qui mène au sous-sol. Dans la salle où vous allez arriver se trouve **un interrupteur** à actionner. Il est bien caché dans un coin du mur, près d'une collection de vases **(70)**. Actionnez-le pour que se dévoile dans la pièce **un passage secret**. Empruntez ensuite ce passage qui vous donnera accès au Temple Séthite.

LE TEMPLE SÉTHITE (NIVEAU 01)

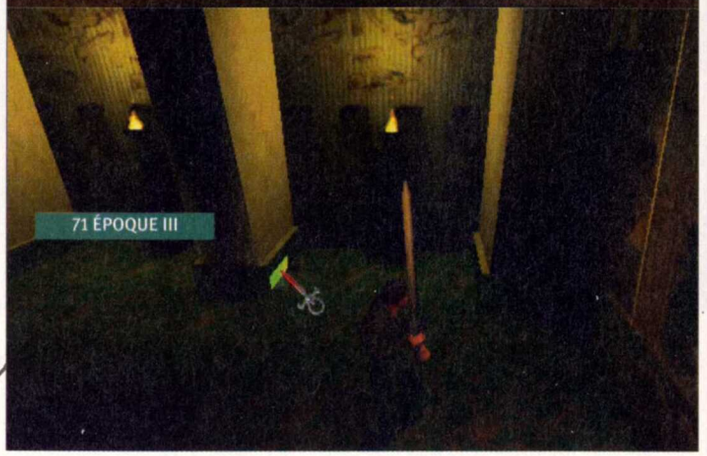
Ouvrez la grande porte et pénétrez dans le hall principal du temple. Passez ensuite par le couloir de gauche et longez le passage. Un bon nombre de Séthite seront là pour vous accueillir. Débarrassez-vous-en, puis collectez les options présentes et actionnez **le levier** qui se trouve dans la salle. Retournez dans le hall principal et empruntez le passage qui s'est ouvert sur votre gauche. En descendant, prenez le chemin à gauche et parcourez toute les salles. Éliminez vos adversaires puis actionner **un nouveau levier**. Retournez sur vos pas jusqu'au grand escalier qui donne accès au hall principal. Ne l'empruntez pas et préférez continuer votre chemin en longeant le couloir à gauche. Des Séthite attendent votre venue. Après les avoir décapités, actionnez **l'interrupteur** situé au pied du deuxième pilier, à gauche des dessins représentés sur le mur **(71)**. Un passage secret se dévoile ! Entrez-y et **récupérez des Gants en cuir** ainsi que quelques options (attention aux vipères). Quittez les lieux et partez à gauche. Descendez ensuite les marches pour vous retrouver dans une nouvelle salle. Faites le ménage autour de vous (neuf Séthite sont dans les parages). Traversez enfin la porte qui vous donnera accès au deuxième niveau du Temple.

68 ÉPOQUE III

69 ÉPOQUE III



70 ÉPOQUE III

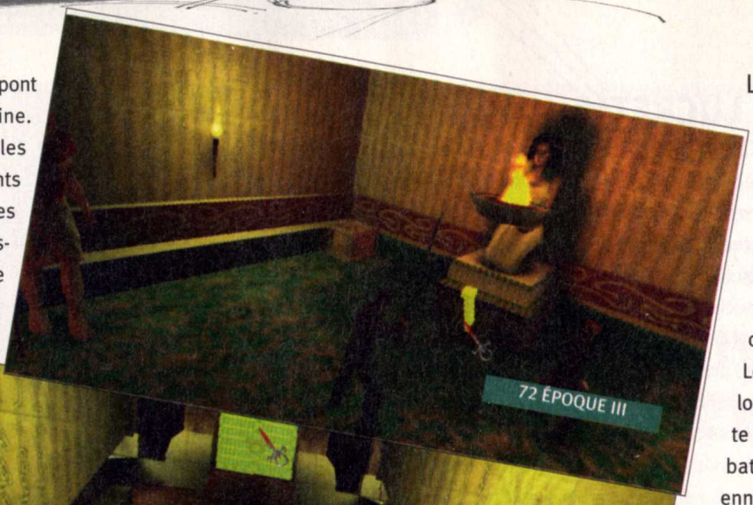


71 ÉPOQUE III

LE TEMPLE SÉTHITE (NIVEAU 02)

En traversant le pont, faites attention aux pièges de feu. À l'intersection, empruntez le passage de gauche et débarrassez-vous des deux Séthite.

Actionnez ensuite le levier puis retournez sur le pont et avancez tout droit jusqu'à la pièce voisine. Poursuivez votre chemin en descendant par les escaliers et, au passage, éliminez vos assaillants (Séthite et vipères). Après avoir collecté toutes les options présentes sur les lieux, gravissez l'escalier. Sur votre gauche se trouve une porte que vous ne pouvez pas ouvrir. Continuez tout droit et, en longeant le couloir, faites mordre la poussière à vos ennemis. Vous allez vous retrouver face à une grande herse qui bloque l'accès à un pont. Empruntez le passage sur votre gauche. Exterminez vos ennemis puis actionnez **le levier (72)**. À présent retournez sur vos pas puis traversez le pont et marchez sur **la dalle triangulaire**. Un passage vous est maintenant accessible sur la droite. Pénétrez-y pour récupérer **le Tome de l'Occultation.**


72 ÉPOQUE III

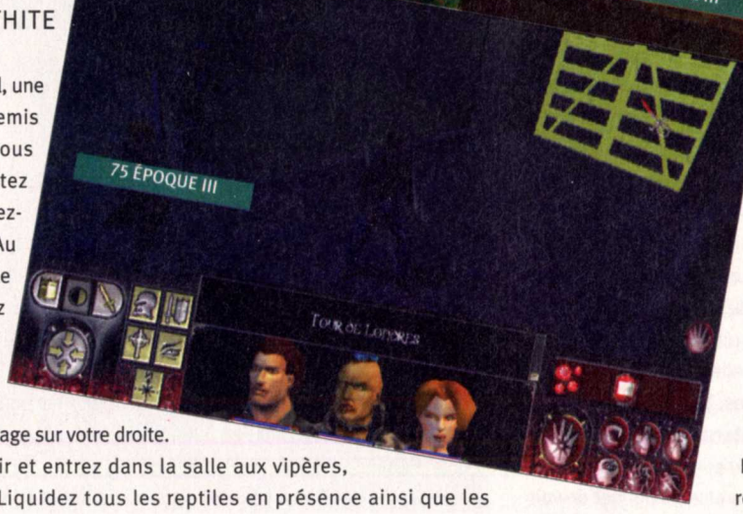
73 ÉPOQUE III

Cela fait, collectez les quelques options disponibles puis actionnez **le levier**. En quittant la pièce, empruntez de nouveau le couloir de gauche. Descendez par l'escalier et empruntez le couloir sur votre gauche. Débarrassez-vous des ennemis présents et, lorsque vous atteindrez l'intersection, prenez la porte sur votre gauche. Nettoyez le secteur et poursuivez votre parcours dans la salle à gauche. Lorsque tous vos adversaires seront hors d'état de nuire, traversez la porte qui donne accès au troisième niveau du Temple.

74 ÉPOQUE III

LE TEMPLE SÉTHITE (NIVEAU 03)

Dans le Hall principal, une ribambelle d'ennemis seront là pour vous accueillir. Empruntez l'escalier puis dirigez-vous à gauche. Au bout du couloir, sur le mur, vous pourrez actionner **un interrupteur**. Retournez dans le hall principal et empruntez le passage sur votre droite.



Parcourez le couloir et entrez dans la salle aux vipères, sur votre gauche. Liquidez tous les reptiles en présence ainsi que les Séthite, puis continuez votre progression. Au bout du couloir vous arriverez dans une salle avec une pyramide. Débarrassez-vous des gêneurs puis collectez les options qui vous sont offertes (tronçonneuse, etc.). Empruntez ensuite l'escalier qui donne accès au quatrième niveau du Temple **(73)**.

LE TEMPLE SÉTHITE (NIVEAU 04)

Traversez la salle et descendez par l'escalier. Longez ensuite le couloir à droite et pénétrez dans la salle voisine. Vous allez rencontrer **Lucretia** ! **(74)**. Lors de la phase de dialogue, choisissez n'importe quelle réplique. Le combat va s'entamer et cette ennemie est redoutable. Si vous possédez le sortilège "Majesté", servez-vous-en. Ensuite, attaquez Lucretia en groupe et encerclez-la pour lui donner le coup de grâce. Votre adversaire vaincue, vous aurez la possibilité d'augmenter vos capacités. Un nouvel objectif apparaît dans votre panneau des quêtes. Vous devez partir à la recherche du cœur de Lucretia. Pour cela, il va falloir rebrousser chemin et quitter le Temple en repassant par les différents niveaux. Retournez en direction de la porte qui donne accès au troisième niveau du Temple et franchissez-la. Passez ensuite dans la salle voisine et traversez le passage se situant à l'opposé de la pyramide. Poursuivez votre chemin jusqu'à l'intersection où vous emprunterez le couloir de droite. À la sortie, gravissez l'escalier sur votre droite et passez au deuxième niveau du Temple.

Poursuivez votre chemin et passez à gauche. Franchissez ensuite le couloir sur votre droite, puis montez par l'escalier à gauche. Vous finirez par atteindre la pièce où se trouvent plusieurs ponts de bois. Traversez le premier pont, puis dirigez-vous à gauche afin d'atteindre la porte du premier niveau du Temple. Passez par l'escalier et remontez jusqu'au couloir. Partez ensuite vers la gauche puis escaladez les marches et avancez toujours tout droit pour franchir la porte de sortie du Temple. Remontez au premier étage, longez le couloir et quittez ce lieu pour vous rendre dans les rues de Londres. Maintenant que vous êtes à l'extérieur, rendez-vous **au Refuge du pont** pour sauvegarder votre partie. Pour cela, parcourez la rue et empruntez l'escalier sur votre droite. Continuez de descendre jusqu'au **Van de Otto** (faites vos provisions), puis pénétrez dans le refuge. Cela fait, sortez et passez par l'allée sur votre gauche. Ouvrez ensuite la porte qui donne accès à la Tour de Londres **(75)**.

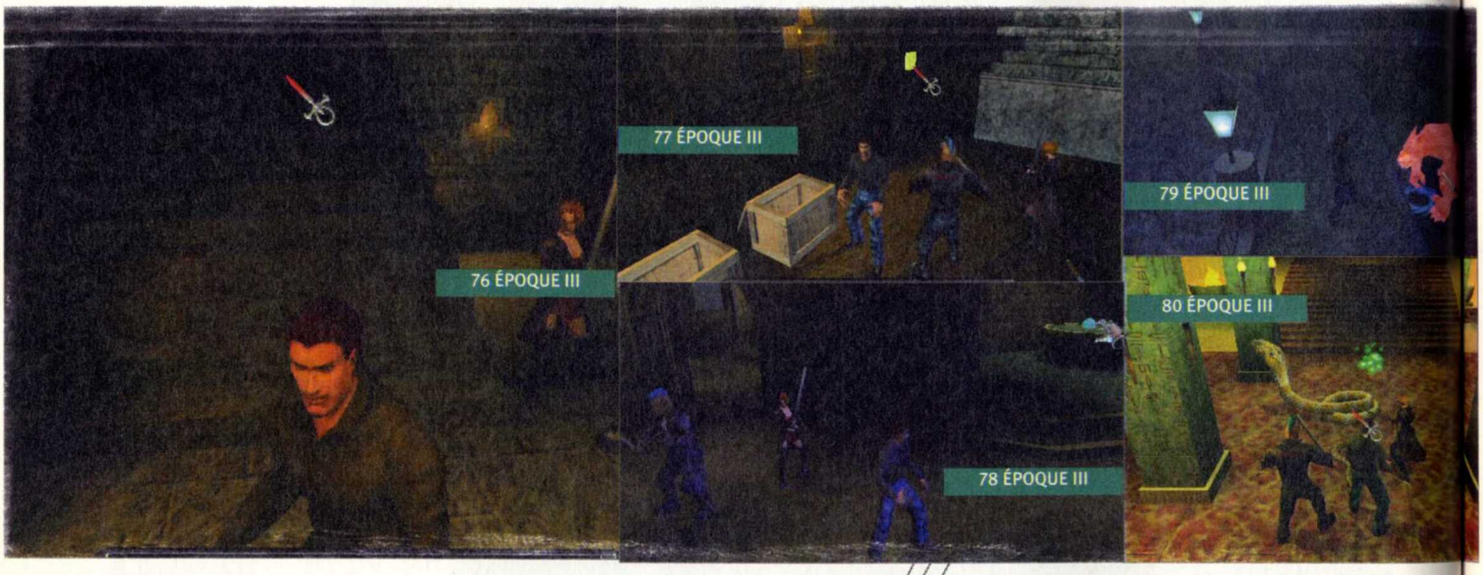
LE CŒUR DE LUCRETIA

LA TOUR DE LONDRES (NIVEAU 01)

Dans ce niveau, vous allez rencontrer un certain nombre d'araignées (petites ou grandes), ainsi que des Revenants. Pour les éliminer rapidement, les griffes de fauve sont très efficaces. Si vous possédez le Gant Noir (effet : griffes de fauve), donnez-le à Christof pour qu'il s'en serve. Avancez tout droit et pénétrez dans la chambre à gauche. Liquidez les araignées puis, après avoir collecté les options, passez dans la salle voisine. Poursuivez votre chemin en traversant le couloir à droite. Vos ennemis pulvérisés, entrez dans la pièce à gauche. Durant votre parcours, examinez les coffres, les cercueils et les tonneaux, puis continuez votre progression. Vous finirez par atteindre une chambre sur votre droite. Entrez-y et faites le ménage ! Collectez ensuite toutes les options disponibles et empruntez l'escalier qui donne accès au deuxième niveau de la Tour.

LA TOUR DE LONDRES (NIVEAU 02)

Passez dans la salle en face de vous et pulvérisez les deux araignées géantes. Récupérez les options disponibles puis empruntez le passage sur votre droite. Après vous être débarrassé de vos assaillants, examinez les coffres et les tonneaux.



Passez dans la pièce à gauche et ouvrez les deux caisses de bois. Poursuivez votre chemin puis gravissez les marches de l'escalier qui vous donneront accès au troisième niveau de la Tour **(76)**.

LA TOUR DE LONDRES (NIVEAU 03)

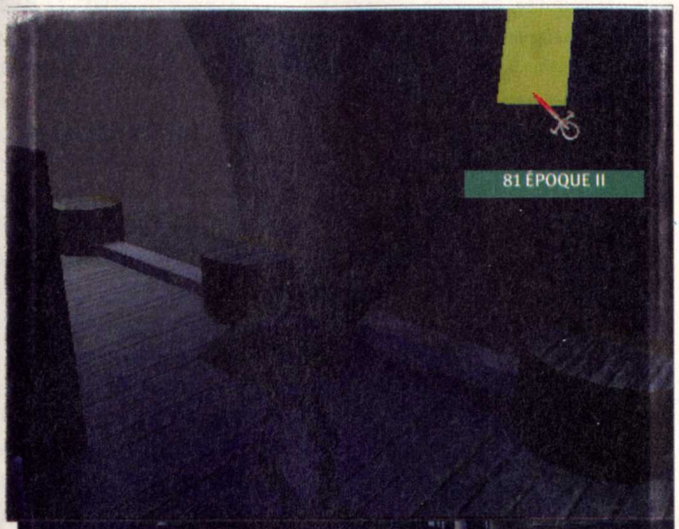
Montez l'escalier et attaquez-vous aux araignées géantes. Entrez dans la salle sur votre droite puis, après vous être débarrassé des quatre revenants, ouvrez les deux caisses pour y collecter des options. Dans la pièce voisine de nombreux ennemis vous attendent. Liquidez-les, récupérez les options dans les caisses puis poursuivez votre chemin. Faites le ménage autour de vous (deux araignées et deux revenants), puis ouvrez le coffre et les caisses. Cela fait, examinez le mur à droite des caisses. Vous allez apercevoir **un interrupteur (77)**.
Actionnez-le pour découvrir **une pièce secrète**. À l'intérieur, vous pourrez récupérer **un Monocle** (il augmente vos sens vampiriques et vous permet de voir des ennemis invisibles). Identifiez cet objet à l'aide du sort ou du parchemin "Contact de l'esprit". Quittez la pièce et rendez-vous dans la salle d'à côté juste à gauche. Trois revenants et deux araignées seront là pour vous accueillir. Nettoyez le secteur, récupérez les options et empruntez l'escalier. Poursuivez votre chemin jusqu'aux prochaines marches à droite, que vous gravirez.

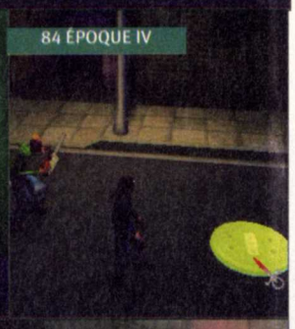
Passez ensuite par la gauche, puis atteignez l'étage supérieur qui vous donnera accès au quatrième niveau de la Tour.

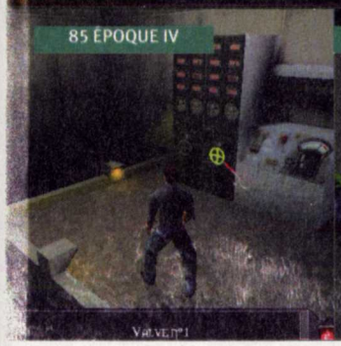
LA TOUR DE LONDRES (NIVEAU 04)

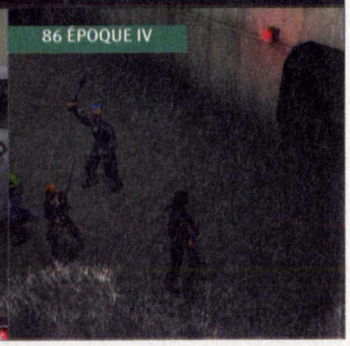
Traversez la grille sur votre gauche. Dans la pièce où vous êtes entré se trouve **le cœur de Lucretia (78)**. Allez le récupérer ! Après la scène cinématique, vous aurez l'occasion d'augmenter vos capacités. À présent, vous devez quitter la Tour et retourner au Temple des Séthite. Trois vipères vont faire leur apparition dans la salle. Découpez-les en rondelles puis repassez par l'escalier pour vous rendre au troisième niveau de la tour.
Revenez dans la salle où se trouvait la petite pièce secrète, près du coffre et de deux caisses, puis dirigez-vous à droite. Passez ensuite par la gauche et poursuivez votre chemin jusqu'à l'escalier qui descend au deuxième niveau de la Tour. Continuez votre progression et dirigez-vous à droite. Traversez la pièce et, dans la salle voisine, empruntez le passage à droite. Prenez ensuite par la gauche et passez votre chemin en utilisant l'escalier qui descend jusqu'au premier niveau de la Tour. Passez dans la salle au fond à droite. Traversez les pièces puis, à l'intersection, dirigez-vous à gauche. Poursuivez votre progression jusqu'à la porte de sortie que vous apercevrez à droite.

Rejoignez **le Refuge du Pont**. **Un Loup-Garou** va se jeter sur vous **(79)** ! Si vous avez des sorts de feu, c'est le moment d'en user, sinon la magie "Prison de glace" est aussi très efficace (votre adversaire sera immobilisé et vous pourrez lui asséner des coups mortels). Vous n'êtes pas obligé de l'éliminer. Si vous ne vous sentez pas de taille, courez jusqu'au refuge et sauvegardez votre partie. Quittez les lieux et dirigez-vous à droite en direction du Van de Otto. Vous pouvez faire vos emplettes, si vous le souhaitez. Empruntez ensuite l'escalier et parcourez les rues de Londres pour atteindre **le Bordel du Théâtre**. Lorsque vous serez à l'intérieur, longez le couloir et rendrez-vous au sous-sol afin de pénétrer dans l'entrée du Temple Séthite. Un Séthite vous y attend ! Il vous conduira directement au quatrième niveau du Temple. Traversez la salle puis descendez par l'escalier. Longez ensuite le couloir sur votre droite et atteignez l'antre de Lucretia. Lorsque vous lui aurez remis son cœur, elle se transformera en **Cobra géant** et s'attaquera à vous **(80)**. Utilisez le sortilège "Piège de glace" et attaquez-la en groupe. Dès qu'elle sera affaiblie, son serviteur (un Séthite) viendra lui prêter main-forte. Décapitez-le puis récupérez **le coffre** qu'il vous laissera. À l'intérieur se trouve le cœur de Lucretia. Pendant la scène cinématique, choisissez la réplique "Je vais détruire ce cœur...". Une fois que votre adversaire est vaincue, vous pourrez augmenter vos capacités.









En éliminant Lucretia, vous avez acquis une nouvelle discipline : "Serpentis". Votre nouvel objectif consiste à embarquer sur le Ste Magdalena. Quittez le Temple et retournez au **Refuge du pont**. Utilisez le sort ou le parchemin "Progresser dans l'abîme" si vous ne souhaitez pas refaire tout le trajet jusqu'à la sortie.

À destination, sauvegardez votre partie puis sortez du Refuge. Continuez tout droit en longeant l'allée, puis rendez-vous sur le quai à gauche où se trouve **une passerelle en bois** qui donne accès à un bateau **(81)**. Empruntez-la pour accéder au Cargo. Une fois que vous êtes à bord, poursuivez votre chemin jusqu'à vous retrouver devant des agents d'Interpol aux prises avec une bande de Nosferatu. Débarrassez-vous des créatures et, juste après la scène cinématique, vous changerez de continent pour vous retrouver au Centre de New York...

ÉPOQUE IV : LA VILLE DE NEW YORK

LES DOCKS DE NEW YORK

Allez à la rencontre de l'agent George Thorne qui se dissimule derrière des barils. La discussion terminée, un nouvel objectif apparaîtra dans votre panneau des quêtes. Vous devez trouver le code d'accès de l'entrepôt. Parcourez la ruelle à gauche jusqu'à apercevoir la femme sans abri avec qui vous dialoguerez. Cela fait, poursuivez votre chemin en montant la pente. Éliminez les trois Nosferatu et sauvez Samuel. Pour vous remercier de l'avoir aidé, il se joindra à votre coterie. Poursuivez votre chemin jusqu'à la plaque d'égout. Pour le moment, vous ne pouvez pas encore accéder aux bas-fonds de New York. Dans l'impasse, sur votre droite, une échelle est accessible. Empruntez-la afin de pénétrer dans l'appartement de Devil Null **(82)**. Passez dans la pièce sur votre droite. À l'intérieur vous pourrez sauvegarder votre partie. Équipez Samuel puis quittez la salle et entrez dans la chambre sur votre droite. Allez ensuite parler à **Dev Null (83)**. Une longue scène cinématique s'entame. À la fin du dialogue, sortez de la chambre et passez par la fenêtre du milieu pour retourner dans les rues de New York. Une mission supplémentaire vous attend. Vous devez connecter un transpondeur. Sur votre droite, près des véhicules de police, se trouve **la Cache d'armes**. Vous pouvez y entrer pour vous équiper de nouvelles armes. Cela fait, sortez puis partez en direction de la plaque d'égout le long de la rue de droite. Vous pouvez à présent y accéder ! Cliquez sur la plaque pour descendre **(84)**.

LES ÉGOUTS (NIVEAU 01)

Parcourez le tunnel jusqu'à l'embranchement. Choisissez le chemin qui continue tout droit et préparez-vous à l'assaut des créatures présentes (rats goules et araignées géantes). Au bout du tunnel, vous aurez affaire à trois Nosferatu. Massacrez-les puis longez le couloir à gauche (les griffes de fauve ainsi que le sort Majesté vous faciliteront grandement la tâche). Éliminez les adversaires qui se mettront sur votre route puis actionnez **les deux valves** sur votre droite **(85)**. Retournez sur vos pas et, à la sortie du couloir, empruntez le passage d'en face, qui vous est à présent accessible. Débarrassez-vous des rats et des araignées puis ouvrez la porte au fond à droite. En entrant dans la pièce, vous trouverez de nombreuses **armes (tronçonneuse, fusils d'assauts, charges de plastic**), mais il faudra combattre une ribambelle d'araignées. Quittez ensuite la pièce et empruntez l'escalier qui descend au fond à droite. Collectez les options le long de la balustrade, puis poursuivez votre chemin en parcourant le couloir. Engagez les hostilités face aux araignées et aux Nosferatu, puis atteignez la salle voisine en descendant l'escalier. Devant vous se trouve un conduit. Lorsque vous aurez fait le ménage, allez récupérer les options sur votre gauche puis traversez le passage **(86)**. Parcourez le conduit et vous passerez au deuxième niveau des égouts.

LES ÉGOUTS (NIVEAU 02)

Longez le tunnel jusqu'à la sortie où vous attendent quelques créatures. Massacrez-les ! Récupérez les options et traversez la passerelle en prenant garde aux pièges de feu.

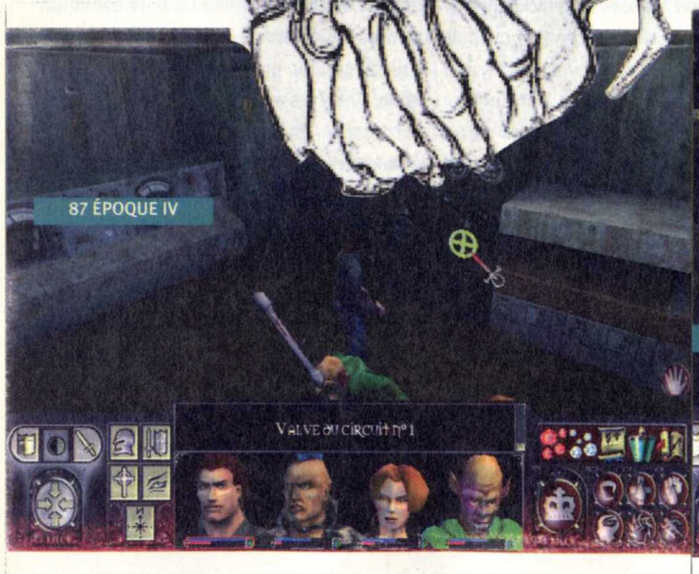
Continuez tout droit et descendez par l'escalier à gauche. Après vous être débarrassé de vos assaillants, collectez les options puis traversez le couloir. À l'embranchement, continuez tout droit en pulvérisant les araignées en présence. Ramassez les options offertes puis récupérez **le Tome du Proteïsme**. Retournez dans le couloir et prenez la direction de gauche. Dans la nouvelle salle, vous apercevrez une colonne à haute tension. Passez dans la pièce à droite puis, après avoir éliminé vos ennemis, examinez la caisse et activez **la valve du circuit n°1** du générateur. Il s'agit de celle de droite **(87)**. Cette manœuvre vous permettra d'enlever des barrières électriques qui jalonnent le parcours. Quittez la salle et descendez par l'escalier de droite. Atteignez les toutes dernières marches des escaliers puis, une fois au dernier étage, abattez vos assaillants. Franchissez ensuite le couloir sur votre droite. Des araignées vont se jeter sur vous ! Exterminez-les puis allez actionner **la valve du circuit n°3** du générateur. Cela fait, retournez en direction du premiergénérateur et, cette fois, actionnez **la valve du circuit n°2** (celle de gauche). Lorsque cette opération sera effectuée, quittez la pièce et passez de nouveau par l'escalier. Empruntez ensuite le premier tunnel sur votre droite. Longez le couloir jusqu'au passage que vous apercevrez sur votre droite. Empruntez-le et suivez le tracé des rails par la droite. De nombreux ennemis vous guettent dans les parages (Nosferatu, araignées, rats). Si vous le pouvez, évitez le combat (utilisez le sort d'invisibilité), sinon frayez-vous un chemin jusqu'au prochain tunnel à droite. Vous finirez par atteindre une salle avec d'autres ennemis à abattre. Si vous souhaitez éviter le combat, empruntez tout de suite le passage à gauche. Il vous mènera au troisième niveau des égouts.

LES ÉGOUTS (NIVEAU 03)

Parcourez le tunnel et entrez dans le couloir à gauche. Traversez ensuite la petite ouverture à droite. Débarrassez-vous des ennemis en présence puis collectez les options qui vous sont offertes. Empruntez ensuite, au fond de la salle, les escaliers qui descendent au sous-sol. Dans la grande salle où vous pouvez apercevoir des champignons, passez par l'issue à gauche. Des araignées, des Nosferatu et des rats essaieront de vous barrer la route. Liquidez-les puis ramassez les options et poursuivez votre chemin. Empruntez ensuite l'escalier sur votre droite et descendez dans une nouvelle salle. Quatre Nosferatu seront là pour vous accueillir. Ne faites pas de quartier et montrez leur vos talents de guerrier.

Cela fait, récupérez **les bouteilles vitae** ainsi que d'autres options présentes sur les lieux. Continuez votre progression en traversant l'orifice du mur, puis atteignez la passerelle au bout du conduit et descendez par la gauche. Longez le tunnel en faisant le ménage autour de vous.

Lorsque vous atteindrez la sortie, montez sur **le radeau (88)**. En atteignant l'autre rive, débarrassez-vous des quatre alligators et empruntez le tunnel sur votre gauche. Vous accéderez au quatrième niveau des égouts.



87 ÉPOQUE IV

88 ÉPOQUE IV

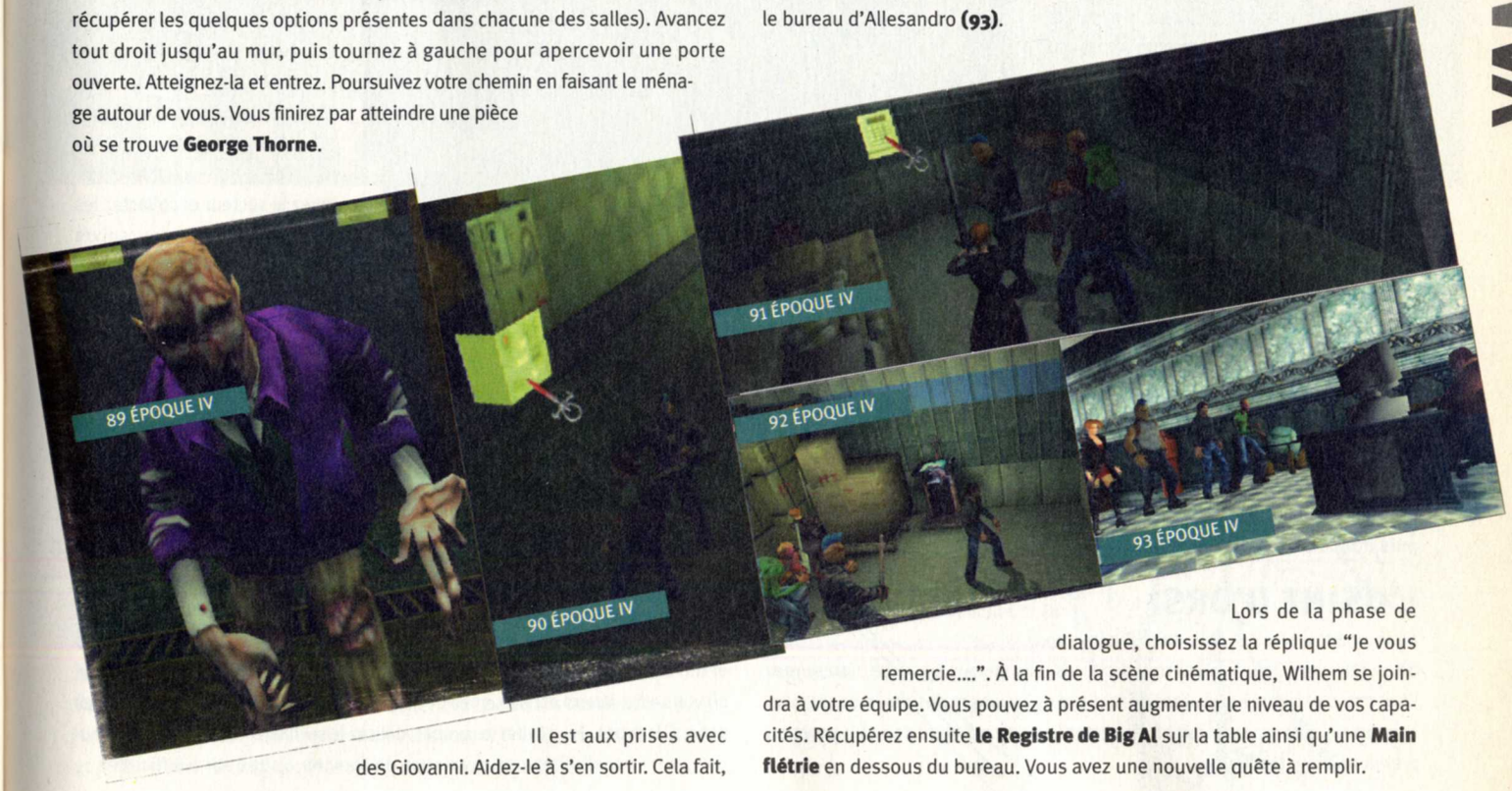
LES ÉGOUTS (NIVEAU 04)

Parcourez le couloir jusqu'à la sortie et vous vous retrouverez nez à nez avec **le Prince,** qui n'est autre que le maître des lieux **(89)**. Choisissez n'importe quelle réplique puis, dès le début du combat, foncez vers votre adversaire. Utilisez le sort "Piège de glace" pour le figer et assénez-lui des coups mortels. Lors qu'il aura trépassé, un passage se dévoilera. Exterminez les rats survivants puis traversez le couloir. Dans la salle voisine, collectez toutes les options et passez ensuite par le conduit à gauche où se trouve le fameux **boîtier de la ligne CC n°204 du FBI (90)**.

Cliquez dessus pour connecter le transpondeur. Augmentez ensuite le niveau de vos capacités. Maintenant que vous avez atteint le second objectif de votre quête, montez sur l'élévateur situé à droite du boîtier. À l'extérieur, dirigez-vous à droite et entrez dans le magasin "**Nouvelle Lune**". Parlez à Emilia Gerard puis faites vos emplettes ou vendez vos objets trouvés pour gagner de l'argent. Cela fait, sortez du magasin et longez la rue de droite. Arrivé au barrage de police, prenez sur votre gauche et montez dans **le taxi**. De retour aux docks de New York, avancez droit devant, puis montez par l'échelle sur votre gauche afin de rendre visite à **Dev Null**. Après la scène de dialogue, une nouvelle quête sera disponible. Vous devez utiliser le code d'accès pour entrer dans l'entrepôt. Avant de sortir par la fenêtre, n'oubliez pas de sauvegarder votre partie. Lorsque vous serez à l'extérieur, longez la rue de gauche. Descendez la pente puis montez par l'escalier sur votre gauche. Ouvrez ensuite la porte qui donne accès à l'entrepôt des Giovanni.

L'ENTREPÔT DES GIOVANNI (NIVEAU 01)

Passez par le couloir sur votre gauche. Deux Giovanni rôdent dans les parages. Liquidez-les puis traversez la porte. Dans la nouvelle salle, empruntez la porte à droite et, au passage, pulvérisez vos assaillants. Gravissez la pente puis allez actionner **le levier** du mur à gauche. Cela fait, allez dans la salle précédente et franchissez le passage sur votre droite. Pulvérisez les ennemis en présence puis prenez la première à droite. Au fond de la salle, tournez à droite et partez ouvrir la porte (vous devrez abattre trois Giovanni supplémentaires). Actionnez ensuite **l'interrupteur (91)** puis sortez (n'oubliez pas de récupérer les quelques options présentes dans chacune des salles). Avancez tout droit jusqu'au mur, puis tournez à gauche pour apercevoir une porte ouverte. Atteignez-la et entrez. Poursuivez votre chemin en faisant le ménage autour de vous. Vous finirez par atteindre une pièce où se trouve **George Thorne**.



Il est aux prises avec des Giovanni. Aidez-le à s'en sortir. Cela fait, récupérez les options dans la pièce puis entrez dans la salle voisine en ouvrant la porte. Débarrassez-vous des adversaires présents et poursuivez votre chemin. Passez ensuite par la porte sur votre gauche. Un Giovanni est tapi dans l'ombre. Décapitez-le puis longez le couloir et traversez la porte qui donne accès au deuxième niveau de l'entrepôt.

L'ENTREPÔT DES GIOVANNI (NIVEAU 02)

Dévalez les pentes jusqu'à la salle principale où vous attendent deux ennemis. Liquidez-les puis ouvrez la porte et poursuivez votre chemin. D'autres Giovanni rôdent dans le secteur. Atteignez l'escalier et, avant de descendre, dirigez-vous à droite en direction de la porte. Pénétrez dans la pièce et après avoir exterminé vos assaillants, actionnez **l'interrupteur**.

À présent, retournez à l'escalier et descendez. Faites attention à l'ennemi armé d'un lance-roquettes ! Lorsque vous l'aurez supprimé, allez au fond de la salle et passez dans la pièce voisine. Débarrassez-vous du Giovanni qui se tient près de la porte puis ouvrez-la et pénétrez dans la pièce. Empruntez l'escalier puis ouvrez la porte sur votre gauche. Nettoyez le secteur et entrez dans la petite pièce à gauche. À l'intérieur, vous devrez actionner **un interrupteur**. Récupérez ensuite **une Mitraillette** ainsi **que le Tome du Mortis (92)**.

En sortant de la salle, ouvrez la porte sur votre droite et poursuivez votre progression par la gauche. Empruntez le passage à droite et longez le couloir en prenant garde à vos ennemis. Les trois Giovanni étant hors d'état de nuire, franchissez la porte. Une ribambelle d'adversaires surveillent le secteur. Si vous ne souhaitez pas combattre, rendez votre coterie invisible (sortilège Occultation de groupe). Traversez rapidement la pièce par la gauche puis, dans la salle suivante, franchissez la porte toujours à gauche. Maintenant, dévalez les pentes et empruntez l'ascenseur. Vous atteindrez ainsi le troisième niveau de l'entrepôt.

L'ENTREPÔT DES GIOVANNI (NIVEAU 03)

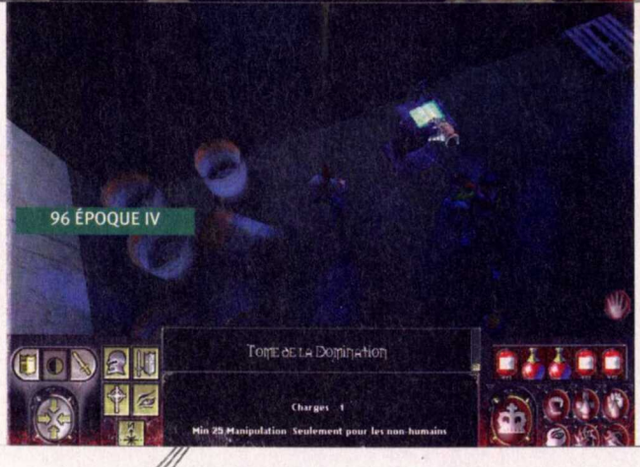
Descendez la pente et dirigez-vous à gauche en vous débarrassant des nombreux Giovanni en présence. Dans le couloir, ouvrez la porte sur votre gauche et entrez dans la grande salle. Liquidez les ennemis en présence puis récupérez tous les équipements de Pink avant d'entrer dans le bureau d'Allesandro **(93)**.

Lors de la phase de dialogue, choisissez la réplique "Je vous remercie....". À la fin de la scène cinématique, Wilhem se joindra à votre équipe. Vous pouvez à présent augmenter le niveau de vos capacités. Récupérez ensuite **le Registre de Big Al** sur la table ainsi qu'une **Main flétrie** en dessous du bureau. Vous avez une nouvelle quête à remplir.

Cette fois, vous devrez entrer dans le Loft d'Orsi. Quittez la pièce par là où vous êtes entré, puis empruntez l'ascenseur sur votre gauche. Vous retournerez ainsi au premier niveau de l'entrepôt. Allez à gauche puis tournez à droite. Sortez du couloir et dirigez-vous à droite. Ensuite prenez le passage à gauche. Passez dans la salle suivante et poursuivez votre chemin jusqu'à la sortie. Lorsque vous serez à l'extérieur, descendez les marches et gravissez la pente. Retournez au Refuge (chez Dev Null) en empruntant l'échelle. Votre partie sauvegardée, quittez les lieux par la fenêtre. Partez ensuite faire vos emplettes en pénétrant dans le magasin d'armes à droite. Cela fait, sortez puis montez dans le taxi qui se situe le long de la rue à gauche.

LE HALL D'ENTRÉE DE LA BARCLAY SOUTH

En descendant du taxi, continuez tout droit en longeant la bâtisse, puis pénétrez dans le Hall d'entrée de **la Barclay South** sur votre gauche. Une fois à l'intérieur, allez parler à Fred Varney. Parcourez le hall et empruntez le premier ascenseur sur votre gauche. Pour y accéder, appuyez sur **l'interrupteur (94)**. Vous arrivez dans le Loft d'Orsi. Pénétrez dans la chambre et dirigez-vous à droite. Dans la pièce, à même le sol, ramassez **la Palette de sang**. Votre nouvel objectif consiste à trouver Alexandra. Pour ce faire, réempruntez l'ascenseur puis, à l'étage inférieur, quittez le hall et rendez-vous à l'extérieur. Contournez l'hôtel par la gauche et vous finirez par atteindre la porte arrière qui donne accès à **la remise de la Barclay South**. Franchissez la porte puis entrez dans la pièce voisine. Poursuivez votre chemin jusqu'à la chambre où se trouve **Alexandra (95)**. Deux Ventrue viendront interrompre votre discussion. Débarrassez-vous-en et, à la fin de la scène cinématique, récupérez **le Portrait d'Orsi peint dans le sang**. À présent, vous devez infiltrer l'usine d'Orsi. Rendez-vous à l'extérieur et avancez tout droit en parcourant la rue jusqu'à l'intersection. Empruntez la route de gauche et rendez-vous tout au bout pour vous retrouver dans une impasse. Parlez aux Ventrue puis franchissez la porte.



L'USINE D'ORSI

Maintenant que vous êtes dans l'usine, vous devez retrouver Orsi. Avancez tout droit puis dirigez-vous à gauche. Contournez l'énorme cuve située au centre de la pièce et gravissez ensuite la passerelle. Lorsque vous serez au sommet, traversez la porte qui vous donnera accès au premier niveau de l'usine.

ORSI INTERNATIONAL (NIVEAU 01)

Débarrassez-vous du Ventrue sur la gauche puis examinez les deux caisses. Cela fait, empruntez l'escalier pour monter à l'étage supérieur. Continuez droit devant jusqu'à l'escalier de gauche que vous prendrez. Une fois en bas, éliminez vos assaillants puis ouvrez les deux caisses pour y collecter des options. À l'intersection, passez à gauche puis supprimez la Goule guerrière et les trois Ventrue. Franchissez la passerelle pour vous rendre dans la salle d'en face. Un Tzimisce, une Goule guerrière et deux Szlachta patrouillent dans le secteur. Faites le ménage (utilisez le sort Majesté), puis examinez les quatre caisses. Les options en votre possession, prenez le petit couloir et pulvérisez les créatures en présence. Ouvrez les caisses puis passez par la porte sur votre gauche. Elle vous conduira au deuxième niveau de l'usine.

ORSI INTERNATIONAL (NIVEAU 02)

Longez la plate-forme par la gauche puis ouvrez la porte. Éliminez les deux Ventrue puis ouvrez les caisses et empruntez la passerelle sur votre droite. Dans la salle suivante, nettoyez le secteur et collectez les options avant de poursuivre votre chemin. Trois directions s'offrent à vous ! L'une monte, l'une va à droite et l'autre à gauche. Supprimez vos ennemis puis passez à gauche. Liquidez les monstres qui vous attendent puis ouvrez les coffres et allez récupérer **le Tome de la domination (96)**. Poursuivez votre chemin en longeant le couloir. Une Goule guerrière va vous bloquer le passage. Réduisez-la en bouillie et traversez la passerelle. Poursuivez votre progression par la gauche. La salle où vous allez atterrir est parsemée de nombreux ennemis (deux Goules guerrières et neuf Ventrue). Pour éviter le combat, utilisez le sortilège "Occultation de groupe". Votre invisibilité vous permettra de franchir ce lieu sans difficulté.

Traversez la passerelle puis ouvrez la porte sur votre gauche. Vous accéderez ainsi au troisième niveau de l'usine.

ORSI INTERNATIONAL (NIVEAU 03)

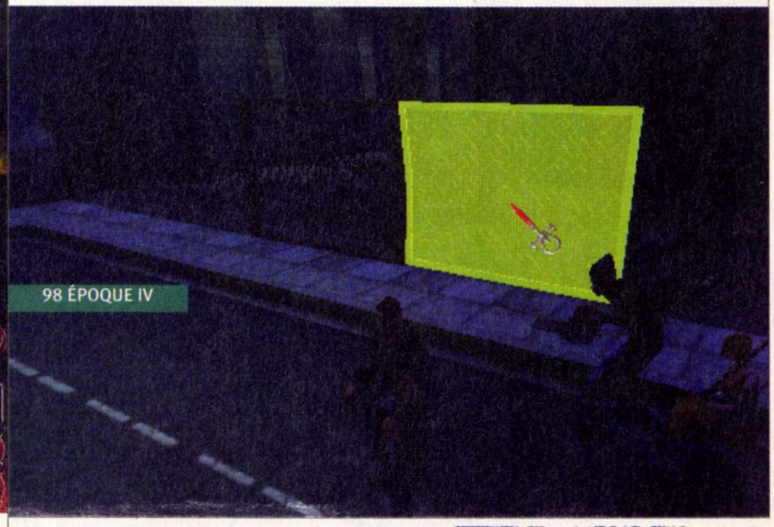
Parcourez la plate-forme par la droite puis franchissez la porte. Empruntez l'escalier sur votre droite puis, une fois sur le pallier, descendez les marches en face de vous. Passez ensuite à droite et exterminez la Goule guerrière et le Tzimisce. Cela fait, continuez tout droit et liquidez vos adversaires. Empruntez ensuite l'escalier pour monter et traversez la passerelle. Trois Ventrue attendent votre venue. Faites leur mordre la poussière avant de descendre par l'escalier. D'autres ennemis vous guettent plus bas. Réservez leur le même sort ! Collectez toutes les options que vous trouverez puis poursuivez votre chemin. Examinez les deux caisses sur votre droite et passez ensuite dans la salle voisine. De nombreuses caisses sont accessibles, mais vous devrez tout d'abord vous débarrasser des Ventrue qui surveillent les lieux. Lorsque vous aurez collecté toutes les options, passez dans le petit couloir et franchissez la porte. Elle vous donnera accès au quatrième niveau de l'usine.

ORSI INTERNATIONAL (NIVEAU 04)

Longez la passerelle jusqu'au sommet puis entrez dans le bureau d'Orsi. Approchez-vous du Comte et parlez-lui. Après la scène cinématique, utilisez le sortilège "Piège de glace" sur votre ennemi puis massacrez-le.

Vous arriverez dans une grande pièce où vous attend un gigantesque Vozhd ! Pas de panique : si vous utilisez le sort "Piège de glace", vous en viendrez très facilement à bout. La créature hors d'état de nuire, collectez toutes les options puis rendez-vous dans la salle suivante en empruntant l'escalier. Trois Tzimisce sont tapis dans l'ombre. Décapitez-les avant de poursuivre votre chemin.

Débarrassez-vous des Goules guerrières puis longez le couloir jusqu'à atteindre une nouvelle salle. Descendez les marches des escaliers et vous vous retrouverez dans le hall de la cathédrale. Empruntez le passage à gauche et, dans la pièce voisine, passez dans la chambre de gauche. Supprimez le Tzemisce et les Szlachta puis récupérez **le Tome de l'Animalisme** ainsi que quelques options. Cela fait, poursuivez votre chemin en suivant le couloir gardé par une Goule guerrière. Débarrassez-vous d'elle puis, dans la dernière salle, franchissez le conduit qui mène au deuxième niveau de la cathédrale.



Votre adversaire vaincu, vous pourrez augmenter le niveau de vos capacités. À présent, avancez droit devant et descendez au dernier étage en dévalant la passerelle sur votre droite. Contournez la cuve de lave par la gauche puis allez parler aux **trois sœurs (97)**. Durant la phase de dialogue, sélectionnez la réplique "Partir". Zil vous dévoilera la cachette de Vukodlak. Votre ultime quête sera l'anéantissement de ce démon ! Empruntez le passage situé à droite, juste derrière les sœurs, puis sortez par la porte. De retour dans les rues de New York, avancez tout droit puis ouvrez le grillage sur votre droite **(98)**. Contournez la cathédrale par la gauche, tournez à droite, avancez tout droit et dévalez la pente pour franchir la porte qui donne accès à **la cathédrale de chair**.

L'ANTRE DU DÉMON

LA CATHÉDRALE DE CHAIR (NIVEAU 01)

Vous êtes dans le hall de la cathédrale. Rendez-vous dans la salle d'en face. À l'aide du sort "Majesté", pulvérisez rapidement vos ennemis (trois Goules guerrières et un Szlachta). Prenez ensuite le passage à droite.

LA CATHÉDRALE DE CHAIR (NIVEAU 02)

Suivez la route et éliminez la Goule guerrière qui viendra à votre rencontre. Parcourez le tunnel jusqu'à la sortie où vous attend Libussa. Szlachta et Goule guerrière seront là pour vous accueillir. Exterminez ces créatures puis parlez à Libussa. Empruntez le couloir situé juste à sa droite et poursuivez votre progression. Débarrassez-vous des deux chiens démons puis des trois Goules guerrières et du Szlachta qui vous attendent un peu plus loin.
Le massacre terminé, continuez tout droit et supprimez les deux Szlachta en faction devant la nouvelle salle.

Quatre chiens démons et un terrible Vozhd sont présents sur les lieux. Avec le sort "Occultation de groupe" ou le parchemin "Cape d'ombre", vous pourrez éviter le combat. Sinon utilisez le sort "Piège de glace" sur l'énorme monstre et "Majesté" sur les autres créatures afin d'en venir à bout. Dans les deux cas de figure, il serait judicieux de retourner au refuge pour sauvegarder votre partie (utilisez le sort ou le parchemin Progresser dans l'abîme). Cela fait, longez le tunnel jusqu'à l'antre de Vukodlak **(99)**. Cet adversaire et très coriace ! Dès la fin de la scène cinématique, courez dans sa direction et figez-le à l'aide du sort "Piège de glace".

Attaquez-le en groupe et assénez-lui des coups mortels. Si vous possédez le sortilège "Invoquer les élémentaux", faites appel aux Golem pour vous prêter main-forte. N'oubliez pas de régénérer votre barre de sang avec des sacs de plasma, ou des fioles vitae, sans quoi vous ne pourrez plus utiliser vos pouvoirs. Lorsque votre ennemi aura subi assez de dégâts, il vous enverra au troisième niveau de la cathédrale...

LA CATHÉDRALE DE CHAIR (NIVEAU 03)

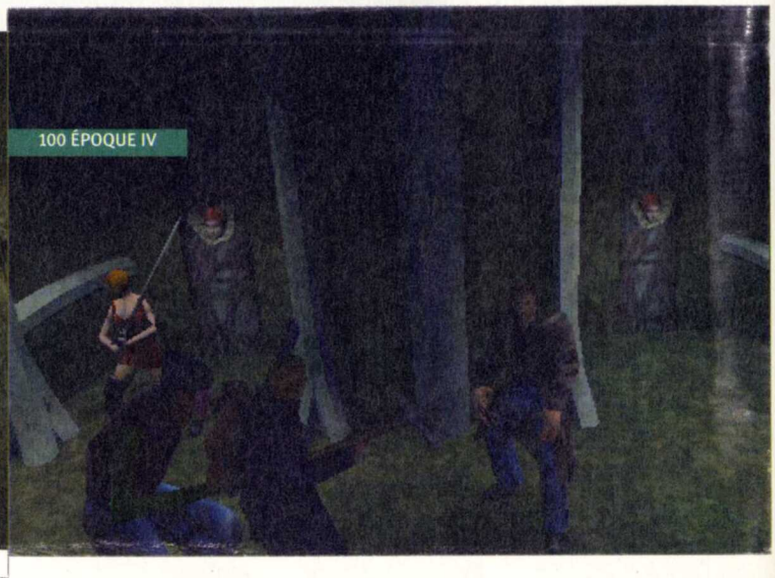
Le parcours que vous allez emprunter est parsemé d'innombrables monstres en tout genre (Goule guerrière, chien démon, Szlachta...). Ces créatures ne sont pas immunisées contre le sort "Majesté". Vous pouvez donc utiliser cette magie pour les terrasser les uns après les autres. Si vous ne vous sentez pas l'âme combative, utilisez alors l'incantation "Occultation de groupe" et frayez-vous un passage jusqu'à Vukodlak. Dans les deux cas de figure, empruntez le tunnel et franchissez-le jusqu'à la pièce composée de huit renfoncements **(100)**.

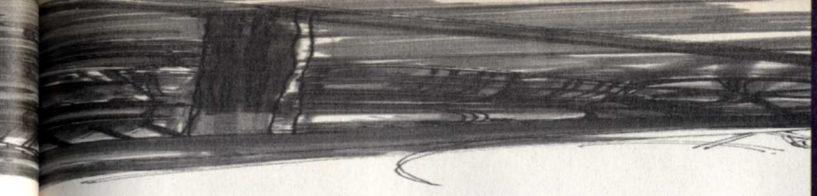
Dans chaque renfoncement se trouve une tête représentant Anezka. Cliquez sur chacune d'elles puis écoutez leurs récits. Durant la phase de dialogue, choisissez les répliques :

1 - Silence !
2 - Je pleure son âme.

Lorsque vous aurez pris connaissance de tous les récits, un passage va se dévoiler et vous pourrez passer dans la salle suivante. Allez parler à Libussa sur votre gauche puis sélectionnez la réplique "J'irai, mais mon épée restera pointée dans votre dos". Un passage apparaîtra alors derrière Libussa. Pénétrez à l'intérieur puis, après avoir collecté toutes les options, longez le couloir d'en face. Vous voici de retour au premier niveau de la cathédrale de chair. Il serait judicieux d'utiliser le sort ou le parchemin "Progresser dans l'abîme" afin de retourner au refuge et de sauvegarder votre partie. Vous pourrez également augmenter vos capacités, puis allez à **la cache d'armes** pour mieux vous équiper.

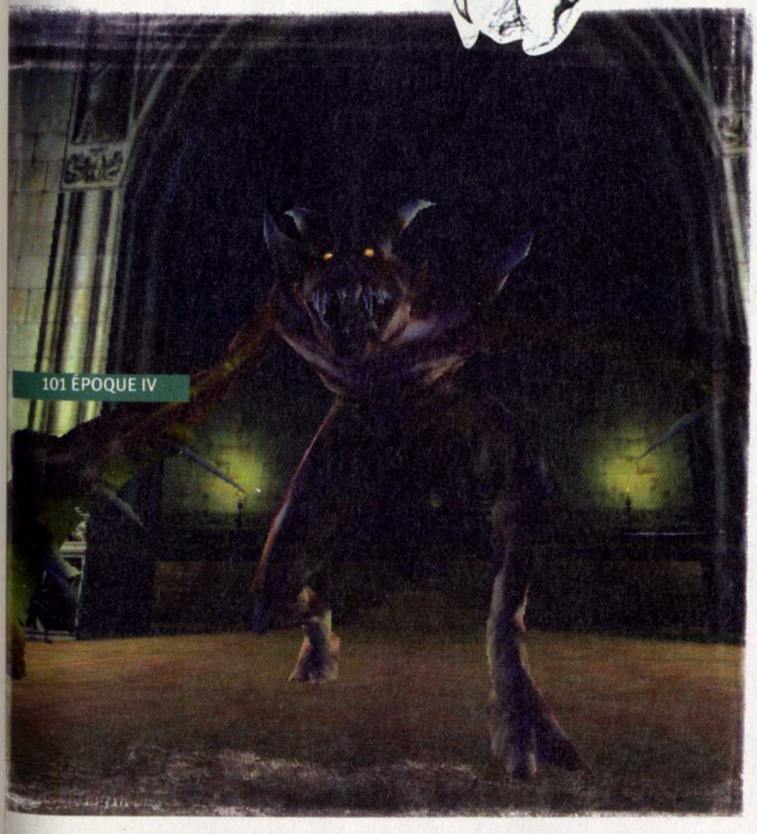
Si vous avez pu économiser beaucoup d'argent, achetez quatre combinaisons blindées et des armes blanches puissantes. En sortant du magasin, empruntez le taxi sur votre gauche et, lorsque vous arriverez à Uptown New York, parcourez la rue sur votre droite **jusqu'à l'échoppe de la Nouvelle Lune** que vous apercevrez à gauche. Entrez-y puis achetez un maximum **de vitae ou de sacs de plasma**, ainsi **qu'un collier de sang**. Donnez toutes ces options au personnage qui possède le sortilège "Piège de glace". Cela fait, allez reprendre le taxi puis retournez au refuge pour réemprunter le portail de téléportation.





Le combat final est sur le point de débuter. Traversez le couloir devant vous et parcourez la cathédrale jusqu'au hall principal où vous attend Vukodlak. Une scène cinématique se déclenche et votre ennemi se transforme en une terrifiante créature **(101)**. Dès le début du combat, figez votre adversaire avec le sort "Piège de glace" puis unissez votre coterie pour l'attaquer en groupe. Le combat risque de durer un certain temps ! À chaque fois que votre adversaire reprendra ses esprits, glacez-le à nouveau et continuez à lui asséner des coups mortels (n'oubliez pas de régénérer votre sang). Essayez de ne pas vous trouver en face de lui lorsque vous lui lancez le sort (ses attaques de front sont dangereuses). Vous pouvez également faire appel aux Golem, si vous en avez la possibilité.

Vukodlak anéanti, vous aurez droit au dénouement de cette périlleuse aventure vampirique...



101 ÉPOQUE IV

OFFRE D'ABONNEMENT DÉCOUVERTE

6 numéros : 90 F

au lieu de 108 F. soit 1 numéro GRATUIT

• LIRE

148 pages magazine

- Toutes les critiques de films
- Portraits et interviews de stars
- Toute l'actualité d'Hollywood
- Le guide vidéo, DVD, livres, BO, etc.

• COLLECTIONNER

- Chaque mois **2 affiches de film** en poster géant R°V°

• VOIR

LE CD-Rom PC & MAC

60 mn DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN pour :

- **Découvrir et collectionner** chaque mois les bandes annonces des nouveaux films
- Voir en avant-première les B.A. des prochains films
- **Regarder** les reportages sur les tournages et les interviews exclusives des stars
- **Consulter** les biographies et filmographies des acteurs et réalisateurs

DÉTAIL DE CHAQUE NUMÉRO SUR

www.loisir.net et 3615 cine live

Merci de bien vouloir recopier ou retourner ce bulletin accompagné de votre règlement à :

Ciné Live (service abonnement)

B601 - 60732 - Sainte-Geneviève Cedex.

E-mail : abonnement@loisir.net

N° Indigo 0 825 001 707 0,99 F TTC/MN

OUI, je souhaite recevoir les **SIX prochains de numéros de CINÉ LIVE** avec son CD-Rom et les posters au prix exceptionnel de **90 F. au lieu de 108 F.** Offre valable jusqu'au 30 septembre 2000

PCS3803

❑ chèque bancaire ou postal ❑ mandat

❑ carte bleue n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

EXPIRE FIN |_|_|_|_|

Signature obligatoire :

M. ❑ Mme ❑ Mlle ❑

Année de naissance |1|9|_|_|

J'ai un PC ❑ J'ai un Mac ❑

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

CP |_|_|_|_|_| Ville .....

Tél |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

E.mail

Tarif valable en France métropolitaine uniquement et pour un premier abonnement exclusivement. Pour l'étranger, nous consulter au +33.3.44.12.52.51

"Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art.27 de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès d'Internet Today. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers."

La Guilde des Voleurs a un représentant haut de gamme dans ses rangs : Garett. Discret, habile et ingénieux, ce pickpocket n'a plus rien à prouver en matière de vol. Ses meilleures armes sont la furtivité et son ingéniosité. Se déplacer au milieu d'une vingtaine de gardes, dérober un butin énorme en faisant accuser un lieutenant de police sans être vu constitue un exploit quotidien pour ce prince des voleurs.

Jay • bjean-jacques@loisir.net

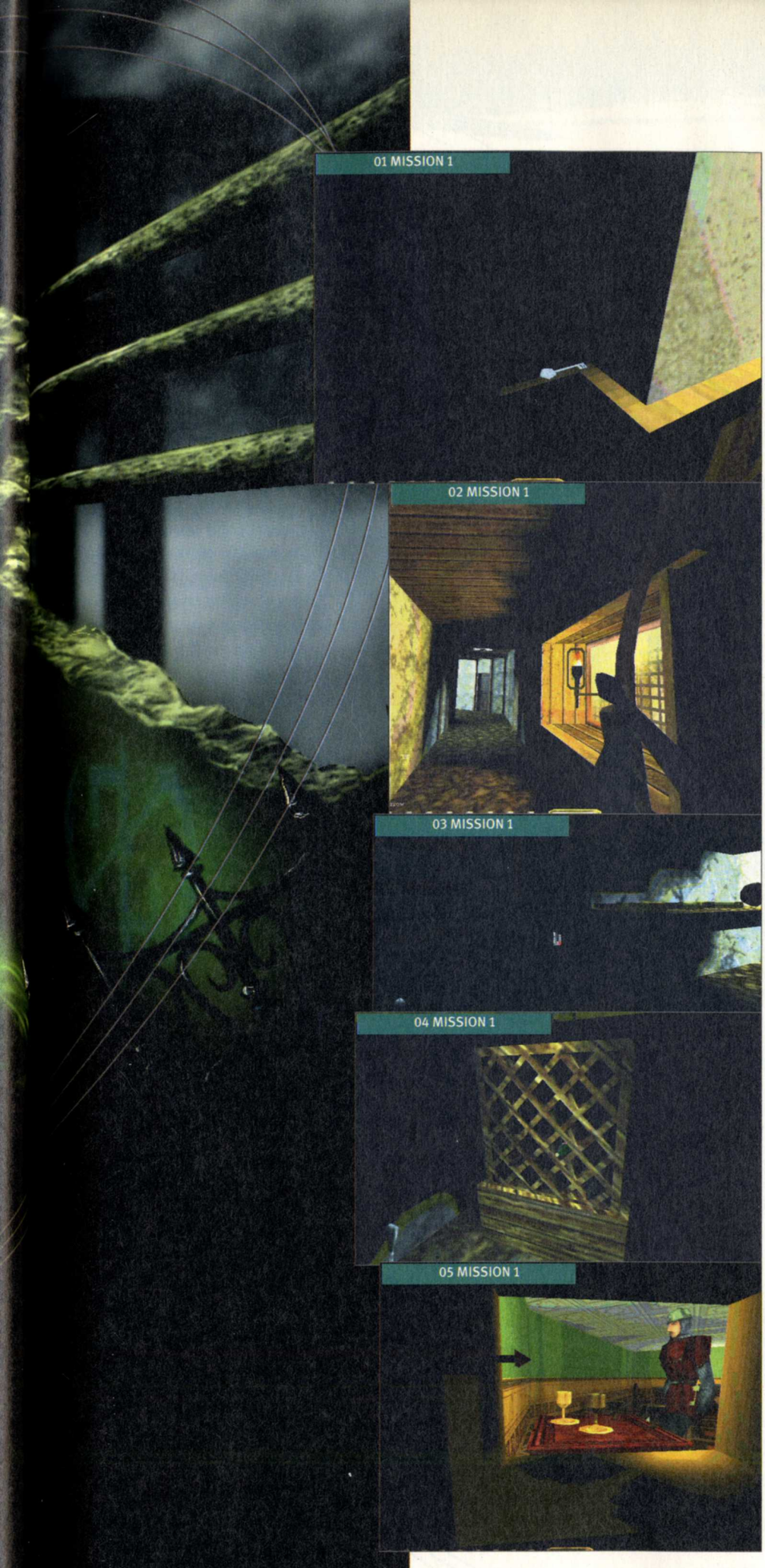
DARK PROJECT II

L'ÂGE DE MÉTAL

Éditeur : Eidos interactive
Texte et voix : Français
Sortie : juillet 2000
Config. mini : P. 233, 48 Mo

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre Site : "www.Loisir.net" les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, dézippez les fichiers dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "C:\PROGRAM FILES\DARK2\SAVES"). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites une sauvegarde de sécurité auparavant ! Ces sauvegardes ont été réalisées avec la version anglaise.



01 MISSION 1

02 MISSION 1

03 MISSION 1

04 MISSION 1

05 MISSION 1

Les nouvelles aventures de Garrett sont divisées en 15 missions vous entraînant de châteaux en manoirs, d'églises en entrepôts, de rues sombres en conduits d'égout. La solution a été réalisée en **mode Expert**, dévoilant tous les objectifs de Garett ainsi que tous les secrets du jeu.

MISSION 1

JE SÉCURISE...

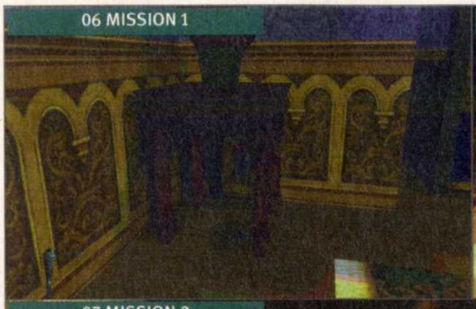
Dès le départ dirigez-vous vers l'est puis tournez à gauche pour trouver une porte au pied d'un escalier. Entrez, prenez les piles d'argent puis passez dans la salle suivante. Dirigez-vous vers la porte de gauche et ouvrez-la grâce à la **petite clé grise (Photo 01)** posée juste à côté. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous trouviez une porte à gauche. Entrez et fouillez le coffre dans la pièce du fond avant de retourner dans le couloir.

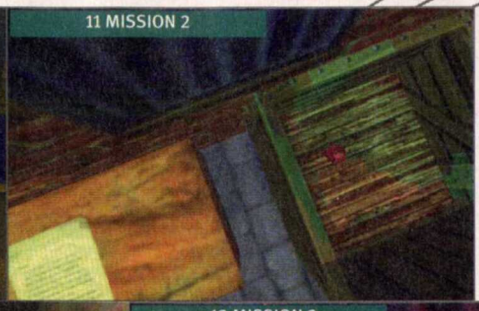
Lorsque celui-ci tourne à droite, éteignez la **torche** grâce à une flèche à eau **(Photo 02)** pour ne pas être vu par les deux gardes. Ouvrez la première porte à droite, videz les trois coffres puis dirigez-vous vers les deux gardes. Assommez-les une fois qu'ils ont fini de discuter. Allez dans la pièce derrière la forge, vous trouverez un **interrupteur** sous l'établi **(Photo 03)** qui ouvrira le premier secret. Retournez dans le couloir et assommez le garde qui vous tourne le dos après lui avoir dérobé la bourse qu'il détient. Cachez le corps dans la pièce de droite.

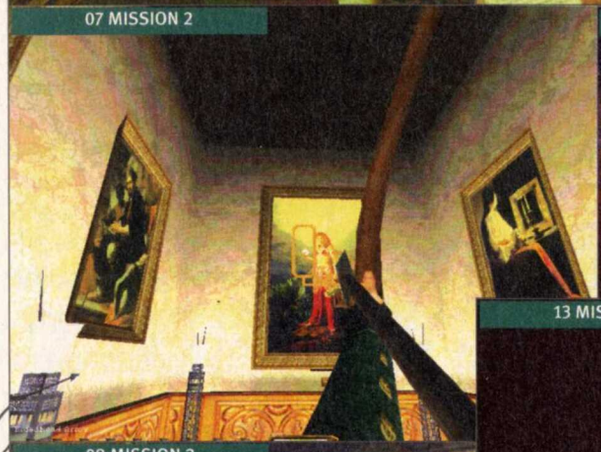
Rendez-vous dans la cuisine, assommez le domestique avant qu'il ne donne l'alerte, volez-lui sa bourse, ramassez le sac sur la table puis allez devant le **casier à bouteilles (Photo 04)**. En retirant une à une les bouteilles, vous trouverez la potion de vitesse qui constitue le deuxième secret. Tout au bout à droite de la cuisine se trouve un monte-charge, utilisez-le pour dérober la vaisselle située dans la salle à manger du 1er étage ainsi que la **petite clé dorée** du garde **(Photo 05)**. Dirigez-vous dans la réserve à gauche de la cuisine et guettez le garde patrouillant devant les chambres des domestiques. Assommez-le, dissimulez-le puis ouvrez les trois coffres des domestiques. Le chemin que Basso et Jenni emprunteront pour l'évasion est maintenant sécurisé, occupons-nous du butin et surtout des bijoux.

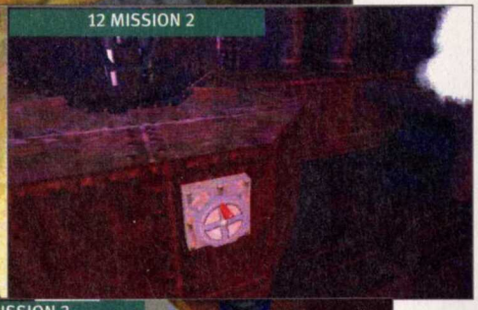
... JE VOLE ET JE DISPARAIS !

Retournez dans les appartements de Butler et ouvrez la porte de droite. Attendez à mi-parcours des escaliers et courez assommer le garde lorsqu'il vous tournera le dos. Étourdissez le soldat dans le parloir et prenez le vase dans chacune des deux chambres. Montez dans l'aile droite du manoir pour récupérez la bague et la couronne. Redescendez, allez dans le grand hall pour guetter le soldat


06 MISSION 1

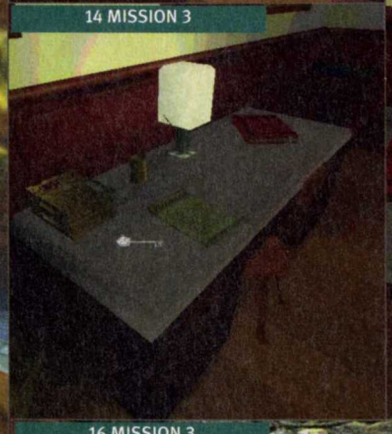

11 MISSION 2


07 MISSION 2

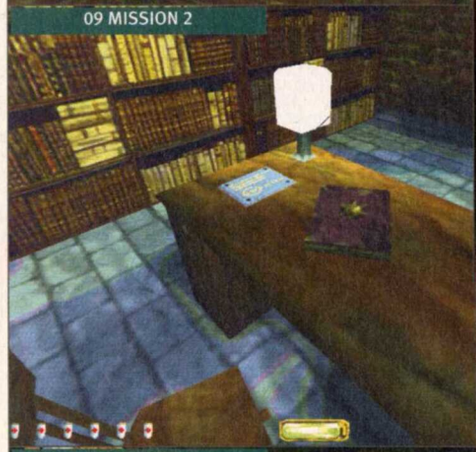

12 MISSION 2

13 MISSION 3

08 MISSION 2


14 MISSION 3

15 MISSION 3


09 MISSION 2

16 MISSION 3

10 MISSION 2

17 MISSION 3

patrouillant dans le couloir devant la salle de musique. Prenez-lui sa bourse et assommez-le. Ceci remplira l'objectif d'assommer au moins huit personnes. Prenez la flûte et les deux piles de pièces dans la salle à musique et dirigez-vous vers la porte au bout du couloir. Ouvrez-la grâce à la petite clé dorée. Assommez le garde patrouillant dans les appartements et prenez-lui sa **petite clé dorée**. Montez dans la chambre de l'aile gauche et actionnez l'interrupteur situé sous le guéridon **(Photo 06)** pour ouvrir le 3ème secret au-dessus du lit. Vous y trouverez la couronne complétant l'objectif du butin. Prenez la petite clé dorée posée sur la coiffeuse. Vous n'avez plus qu'à retourner voir Basso et utiliser le sifflet pour qu'il aille chercher Jenni. Pour ceux qui désirent récupérer tout le butin, sachez que vous trouverez de l'argent dans la chambre située tout en bas à gauche de la carte du rez-de-chaussée et sur le plateau situé dans la cour du manoir. Retrouvez Jenni et Basso à côté des appartements de Butler pour terminer la mission.

MISSION 2

PREMIER SECRET

Descendez de votre tas de caisses et dirigez-vous vers le sud. Passez sous les caisses, redressez-vous, prenez la statuette et les torches dans la caisse de gauche. Montez au 1er étage grâce à l'échelle de secours. Passez la troisième porte à gauche pour entrer dans le stock de Lord Porter. Fouillez sa chambre puis descendez dans son magasin grâce à l'ascenseur. Commencez par prendre tout ce qu'il y a sur les étagères et sous le comptoir puis dirigez-vous vers la galerie de peinture. Tirez une flèche dans le globe du **tableau du fond (Photo 07)** pour ouvrir le premier secret. Allez ouvrir la porte du magasin pour connaître le code du bureau de Bramrich, la pièce en bas à gauche sur le plan du rez-de-chaussée du bâtiment A : **7732**. Utilisez l'ascenseur pour retourner au 1er étage puis utilisez l'échelle de secours située sur le mur ouest du bâtiment pour monter sur le toit. Vous trouverez une verrière ouverte, entrez puis assommez le gardien dans le bureau principal. Volez le vase puis examinez les parchemins dans les casiers.

N'oubliez pas de prendre l'argent dissimulé au-dessus. Entrez dans la salle de commande, prenez la **clé dorée** sous le clavier **(Photo 08)** puis composez le code 7732. Sortez de la pièce et rendez-vous dans la pièce principale.

DÉTOURNEMENT DE BIENS SOCIAUX...

Ouvrez la porte de droite, assommez le garde et prenez-lui la **clé orange** du bâtiment A. Vous devez maintenant aller dans le bureau de Bramrich pour prendre la **plaque de livraison (Photo 09)**. Ressortez du bureau, débarrassez-vous du garde et des archers pour accéder au tableau de commande situé dans la cour du bâtiment A. Utilisez la clé dorée pour entrer et composez le code 7933 correspondant à l'entrepôt de Gilver. Une fois dans l'entrepôt, échangez les plaques **(Photo 10)** pour remplir votre objectif. Utilisez l'ascenseur pour monter au 1er étage, prenez la vaisselle sur les étagères puis grimpez sur les caisses pour trouver deux coffres contenant une partie du butin. Utilisez la clé orange pour sortir dans le couloir et gagnez le bâtiment B grâce au grand escalier couvert.

SECOND SECRET ET SACS D'ÉPICES

Pénétrez dans le bureau du président Rampone et actionnez un livre de la bibliothèque pour ouvrir le deuxième secret. Prenez le chandelier puis ressortez du bureau. Descendez au 1er étage et assommez le garde patrouillant devant les bureaux pour lui subtiliser la **clé rouge** du bâtiment B. Entrez dans un des bureaux de gauche pour passer sur la terrasse. Descendez par l'échelle de secours pour surprendre le soldat et l'archer qui gardent l'entrée sud du bâtiment B. Approchez-vous du bateau assez près pour être poursuivi par les deux gardes, courez pour les attirer sur la plage puis entrez dans l'eau. Sortez de l'eau en montant sur le ponton puis courez vous réfugier dans la cale. Au pied des escaliers tirez deux flèches à mousse pour qu'elles se déploient sur le pont du bateau.

Montez et approchez-vous discrètement des deux gardes pour les assommer et leur voler la clé de Davidson ainsi qu'une bourse. Jouez avec la lunette du bateau pour ouvrir la caisse dans la pièce du capitaine. Prenez la bourse, la bouteille ainsi que le chandelier qui s'y trouvent. Retournez au 1er étage du bâtiment B et ouvrez le bureau de Osterlind avec la clé de Davidson. Ouvrez la caisse et récupérez les **sacs d'épices** à l'intérieur **(Photo 11)**. Il vous suffit maintenant de retourner visiter quelques entrepôts du bâtiment A pour remplir votre dernier objectif : le butin de 850 pièces d'or. Une fois réalisé, retournez à l'endroit où vous avez commencé cette mission.

MISSION 3

LA CLÉ ARGENTÉE ET LE MOUCHOIR

Si vous désirez obtenir tout le butin dans cette mission, commencez par visiter le bar qui se trouve en face du départ. Après avoir crocheté la porte, prenez la bouteille et l'argent sur le comptoir. Ressortez et pénétrez dans la salle de chauffe où il vous faudra, là aussi, utiliser vos passe-partout. Utilisez la **manivelle** située à gauche de l'entrée pour ouvrir le passage menant aux égouts **(Photo 12)**. Suivez les égouts pour accéder à la salle souterraine où vous attendent des araignées. Débarrassez-vous d'elles, prenez les deux torches à terre et engagez-vous dans le couloir ouest. Tout au bout, actionnez le porte-torche pour trouver un premier secret. Entrez dans la salle de maintenance puis montez les escaliers. Tout en haut, ouvrez la porte pour arriver dans un couloir.

À l'intersection, allez à gauche pour découvrir un escalier menant au 1er étage. Éteignez la torche grâce à une flèche à eau puis montez les escaliers sans faire de bruit. Des gardes patrouillent dans les couloirs du 1er étage. Dérobez la **clé dorée** au premier soldat que vous verrez **(Photo 13)** puis engagez-vous dans le couloir sud. Éteignez les torches dans le couloir et ouvrez la seconde porte à droite. Vous voici dans le bureau du Lieutenant Mosley, prenez la **clé argentée** ouvrant les portes des enregistrements et du coffre-fort **(Photo 14)** ainsi que les flèches. Passez dans la pièce d'en face qui est le bureau de Hagen. Vous y trouverez **un mouchoir** lui appartenant **(Photo 15)**, ceci vous servira à le faire accuser à votre place. Faites le chemin inverse pour retourner au rez-de-chaussée.

LA SALLE DES ENREGISTREMENTS

Allez dans la cantine, traversez-la puis éteignez la torche dans le couloir suivant. Suivez tranquillement le garde et entrez dans la salle d'entraînement. Tirez une flèche dans le centre de la cible de droite pour ouvrir un second passage secret. Entrez dans l'armurerie et prenez toutes les armes que vous trouverez. Sortez en appuyant sur le bouton rouge à côté de la porte, passez la porte au bout au couloir et éteignez la torche sur le mur en face. Partez à gauche sur la pointe des pieds pour atteindre l'escalier qui mène aux salles des enregistrements.

Un soldat possédant une clé dorée garde l'accès. Dérobez-lui sa clé, ouvrez la porte puis passez derrière lui. En haut des escaliers passez la porte puis ouvrez la salle des enregistrements à droite grâce à la clé de Mosley. Prenez les parchemins et lisez le **livre de maintenance (Photo 16)** pour connaître le code du coffre-fort : **4026**. Vous devez maintenant retourner à la cantine puis au 1er étage pour accéder à l'escalier qui mène au deuxième étage. Cet escalier se trouve au niveau du garde qui possède la première clé dorée.

LE COFFRE-FORT

Ouvrez la porte qui y donne accès grâce à la clé dorée, montez les escaliers et ouvrez la porte située à leur extrémité. Dans cette salle est posté un garde ainsi qu'un système automatique de détection. Entrez accroupi et allez jusqu'au comptoir ; éteignez la torche située sur le mur de droite et traversez la pièce. Contournez la salle d'accès au coffre puis pénétrez-la grâce à la porte de derrière. Entrez le code sur la machine de commande d'accès : 4026. La salle de protection contenant des détecteurs étant inactive, ouvrez tout de suite le coffre grâce à la clé argentée. Dérobez tout ce qu'il y a et n'oubliez rien ! **(Photo 17)** Entre l'argent, les bijoux et les biens vous aurez un butin de 1 599 pièces d'or. Prenez aussi la cassette et n'oubliez pas de déposer le mouchoir de Hagen sur le sol (c'est un de vos objectifs). Pour incriminer Hagen vous devez impérativement déposer la cassette dans son bureau.

LA FIN DE LA MISSION

Une fois cet objectif rempli, redescendez au rez-de-chaussée, traversez les salles d'interrogatoire puis dirigez-vous vers l'accueil. Vous y trouverez plusieurs interrupteurs : deux sur le pupitre, l'alarme et la porte principale que vous devez désactiver. Un sous le pupitre ouvre un compartiment secret au sol contenant 100 pièces d'or, n'hésitez pas, prenez tout ! Attendez que le garde de la porte principale déserte son poste et que les deux soldats patrouillant soient passés pour sortir par la porte de droite et terminer cette mission.

LE MAIGRE BUTIN ET LES HUIT DERNIERS SECRETS

Pour ceux qui désirent tout le butin sachez que vous trouverez 100 pièces d'or à la morgue et 110 pièces

d'or dans le bureau du shérif sous forme d'objets d'art. Concernant les huit derniers secrets : dans la grotte souterraine, prenez le chemin nord. Tout au bout, actionnez le porte-torche. Dans la salle principale, actionnez l'interrupteur mural sur un pilier pour ouvrir un passage vers le couloir des dortoirs. Dans la bibliothèque du 1er étage, actionnez un livre pour ouvrir un passage secret puis dans ce passage actionnez l'interrupteur pour entrer dans la salle principale. Dans la bibliothèque du 2e étage, actionnez un livre pour ouvrir un passage secret. Dans ce passage, actionnez l'interrupteur pour entrer dans la salle des gardiens du 1er étage. Actionnez la statue de gauche devant la cheminée dans le bureau du shérif Truart. Une fois à l'intérieur de la cheminée, actionnez l'interrupteur à gauche pour entrer dans la salle d'entraînement.

MISSION 4

L'EMBUSCADE ET LA CLÉ ARGENTÉE

Dès le début de l'embuscade, montez les escaliers et cachez-vous contre le mur de droite. Laissez passer les deux soldats avant de les assommer. Après les avoir dissimulés dans la ruelle sombre derrière l'auberge, rendez-vous vers l'entrée de l'auberge. Faites du bruit pour attirer le garde de faction vers vous. Dissimulez-vous derrière le mur du début du jeu puis assommez-le lorsqu'il aura le dos tourné. Entrez maintenant dans l'auberge et éteignez toutes les torches pour que l'obscurité soit parfaite.

Sortez, positionnez-vous en haut des marches de l'estrade et attirez les deux gardes situés à gauche à l'intérieur de l'auberge. Assommez-les puis dirigez-vous vers l'endroit où ils étaient de faction. Ouvrez la porte, montez les escaliers puis tout en haut à droite prenez la **clé argentée** posée sur la table **(Photo 18)**. Redescendez les escaliers et ouvrez la première porte que vous verrez avec vos passes. Vous trouverez une porte à gauche donnant sur la rue, ouvrez-la puis laissez passer la patrouille.

POUR 30 PIÈCES D'OR DE PLUS...

Prenez la rue qui part vers le nord puis la première à gauche. Sur votre gauche vous verrez quelques marches, grimpez-les et allez jusqu'au rebord devant vous. Vous apercevrez la place du marché **(Photo 19)**.

Descendez de votre perchoir avec l'échelle sur votre droite et allez assommer le garde de faction sur le pont. Traversez le pont et empruntez la ruelle très sombre qui part vers l'ouest puis tout de suite vers le sud. Vous arriverez sur une placette éclairée par un réverbère avec l'entrée d'une maison signalée par une torche **(Photo 20)**. Entrez dans la maison, montez les escaliers, allumez les lumières et prenez un butin d'une valeur de 30 pièces d'or. Sortez de la maison et retournez sur la place du marché.

L'ACCÈS À VOTRE APPARTEMENT

Prenez l'autre ruelle qui part vers l'ouest, tournez à gauche puis à droite. Un soldat patrouillera sous une voûte marquée d'un "W", assommez-le et suivez le chemin. Traversez le pont que vous verrez sur votre gauche et prenez la ruelle qui part vers le nord puis vers l'ouest. À la première intersection allez au nord dans le noir puis à l'ouest. Enfin, première à droite, première à gauche. À cet endroit, des soldats patrouillent, prenez à gauche, à droite puis continuez tout droit. À la première intersection regardez à droite, vous verrez l'entrée de votre immeuble gardée par deux soldats du shérif **(Photo 21)**.

Attirez-les dans une ruelle sombre pour les assommer. Avant d'entrer dans votre immeuble, écoutez à la porte car un garde se promène dans les escaliers. Assommez-le puis montez au 1er étage. Éteignez la torche devant la porte de votre appartement et ouvrez la porte. Éteignez la torche à gauche et débarrassez-vous du soldat présent dans la pièce. Une fois la place nette, entrez dans la chambre et ouvrez le placard. Actionnez le porte-manteau de gauche pour ouvrir le compartiment secret **(Photo 22)**. Prenez tout le matériel, les 100 pièces d'or et surtout la **petite clé grise**. Refermez tout puis sortez de l'immeuble.

PROMENADE AU CLAIR DE LUNE

Vous devez maintenant faire le chemin inverse pour retourner sur la place du marché. Prenez la ruelle située au sud-est de la place. Allez à l'est et neutralisez la patrouille pour arriver devant la porte que vous aviez crochetée en début de mission. Partez au nord puis à l'est. Éteignez la torche sous le porche et utilisez la clé argentée pour ouvrir la porte à double battant.

Attention, il y a un maximum de gardes dans le périmètre. Si vous pouvez les assommer et les dissimuler, n'hésitez pas. Rendez-vous ensuite au nord-est de la carte pour ouvrir la grille avec la petite clé grise afin de terminer cette mission.

MISSION 5

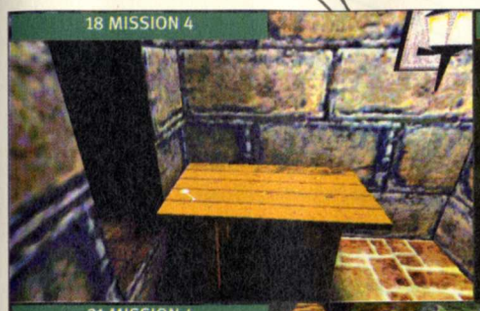
LES PREMIÈRES CLÉS

Dès le début courez, tournez à gauche et passez une arche. Vous verrez une porte en face de vous, entrez puis tournez à gauche. Au bout du couloir vous trouverez une porte sur la gauche sous un porche. Collez-vous à elle puis écoutez la conversation. La discussion est longue mais vous devrez l'écouter entièrement pour valider votre objectif. Débarrassez-vous du soldat patrouillant dans le coin et entrez dans la salle des gardes. Au fond de la pièce prenez une **clé rouge** et un vase **(Photo 23)**. Entrez dans le petit passage reliant la salle des gardes à celle des acolytes. Prenez l'argent dans la caissette et entrez dans la salle des acolytes. Récupérez la **clé rouge** posée sur la table ainsi que les trois verres sur les étagères.

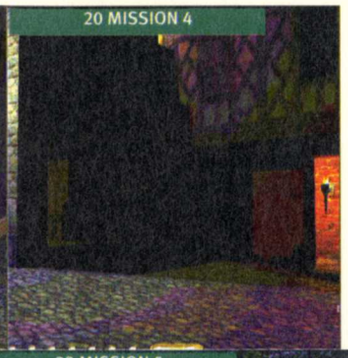
LA CLÉ DE LA BOÎTE DE DÉPÔT

Retournez dans le couloir puis à la porte par laquelle vous êtes entré pour finalement pénétrer dans la cathédrale. Dirigez-vous directement vers le pupitre en vous accroupissant pour dérober la **clé rouge**, les objets sous le pupitre ainsi que les chandeliers. Dans un des piliers derrière le pupitre vous trouverez la **clé de la boîte de dépôt (Photo 24)**.

Retournez dans le couloir et engagez-vous dans l'escalier situé à l'est pour descendre au sous-sol. Éteignez les deux torches que vous trouverez et attendez que les deux acolytes aient fini de discuter. Assommez-les une fois qu'ils seront passés à côté de vous. Pénétrez dans la salle des méchas, réduisez au silence le mécha en lui tirant une flèche à eau dans la chaudière. Prenez les flèches ainsi que la **clé rouge** posée sur la table. Dirigez-vous dans la dernière pièce pour réaliser une **empreinte de la clé de la boîte de dépôt (Photo 25)**. Sortez de la salle des méchas et ouvrez la porte des catacombes. Attention aux squelettes, ils sont très agressifs mais plongés dans le noir ils ne pourront pas vous voir.


18 MISSION 4

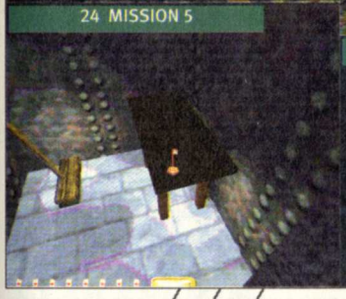
19 MISSION 4


20 MISSION 4

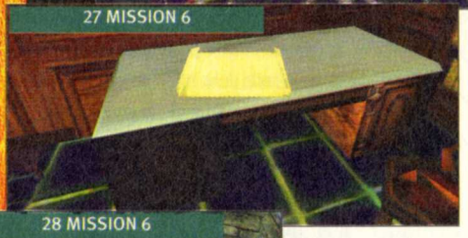
21 MISSION 4

22 MISSION 4

23 MISSION 5


24 MISSION 5

25 MISSION 5


27 MISSION 6

26 MISSION 5

28 MISSION 6

Vous trouverez trois coffres intéressants ainsi qu'une bourse et une statuette dans ces catacombes. Ressortez par la sortie nord-ouest. En haut des escaliers, ouvrez la porte et tirez une flèche droit devant vous. Un garde s'avancera, profitez-en pour l'assommer et le dissimuler dans les escaliers. Comme vous êtes de retour dans la cathédrale, allez remettre la clé de la boîte de dépôt à l'endroit où vous l'avez trouvée.

LE BUTIN NÉCESSAIRE ET LE SECRET

Il ne reste plus qu'à réunir un butin de 1 200 pièces d'or pour finir la mission, en ce moment vous devez en être à 725. Il y a un autre garde dans la cathédrale **(Photo 26)**, approchez-vous de lui et attirez-le dans la salle des gardes. Réfugiez-vous dans le petit passage tout au fond de cette pièce puis ressortez par la salle des acolytes. Il vous sera alors aisé d'assommer le garde lorsqu'il retournera à sa place. Dans les travées de la cathédrale vous trouverez une couronne ainsi qu'un parchemin. Passez dans les tours pour récupérer deux verres. À l'intérieur de la pièce centrale au niveau +1 vous trouverez deux bouteilles et dans la chambre au-dessus (niveau 2) 100 pièces d'or. Pour le reste, rendez-vous sur le toit (niveau 1), vous trouverez une statuette, une bouteille et un verre.

Dans les deux salles au sud-ouest de la carte vous trouverez aussi de quoi allonger la liste de votre butin ainsi que dans la salle tout à l'est.
L'unique secret de cette mission se situe dans la pièce à l'est de la cathédrale. Un humanoïde bleu "bricole" des humains, sur le montant d'une des portes il vous faudra actionner un interrupteur.

MISSION 6

LE PARCHEMIN DES ENREGISTREMENTS

Dès le début partez vers le nord et suivez le chemin jusqu'à arriver dans une remise. Au fond à gauche pénétrez dans un tunnel qui vous permettra d'éviter un poste de garde. Ressortez du tunnel, laissez passer la patrouille puis continuez à longer la façade de la banque en direction de l'est. Vous trouverez un garde en faction devant une porte, assommez-le puis **pénétrez dans la banque**. Dans ce petit hall, des escaliers montant au 1er n'attendent que vous, allez-y. Éteignez la torche située sur le mur sud et prenez le vase à proximité. Partez vers l'est et pénétrez dans une salle protégée par un système automatique de détection. Courez dans le bureau d'enregistrement dès que l'œil électronique regarde ailleurs. Montez la rampe, **lisez le parchemin des enregistrements (Photo 27)** posé sur le bureau puis ressortez.

LE PANNEAU DE CONTRÔLE DU COFFRE-FORT

Utilisez les escaliers pour retourner au rez-de-chaussée et dirigez-vous vers l'ouest. Ouvrez la porte et engagez-vous sur la rampe pour descendre vers le sous-sol. Neutralisez le garde de faction et prenez le contenu des deux coffres présents. Si vous vous engagez dans le couloir vous trouverez un chandelier dans la première salle de droite mais le plus important se situe tout au bout du couloir sud. Tout au bout, vous trouverez un bassin avec deux flèches d'eau et une multitude de petits méchas **(Photo 28)**.

Désactivez-les sinon deux méchas guerriers surgiront et vous poseront des problèmes. Suivez ensuite le couloir partant vers le nord pour arriver dans la dernière salle. Celle-ci est protégée par un lance-boulets, un mécha guerrier et un système de surveillance. Utilisez l'interrupteur situé sur le mur ouest pour ouvrir la grille à côté. Pénétrez dans la pièce et éteignez la lumière du système de surveillance. Attendez qu'il se tourne pour activer l'interrupteur ouvrant la grille du système d'alarme. Ouvrez le panneau de commande **(Photo 29)** et **désactivez la fermeture du coffre fort**.

L'ACCÈS AU COFFRE-FORT

Retournez ensuite au rez-de-chaussée en empruntant le chemin inverse. Remontez les escaliers que vous avez déjà utilisés puis dirigez-vous vers l'ouest. Positionnez-vous à droite de la porte du fond et attendez que le garde fasse sa ronde. Assommez-le et prenez la **clé argentée** qu'il a à la ceinture. Dissimulez le corps et passez sur le balcon du grand hall. Crochetez la serrure de l'autre porte et éteignez les deux lumières dans la salle suivante. Prenez le vase et ouvrez la porte à l'ouest avec la clé argentée. Vous êtes sur un balcon de la salle de garde, attention de ne pas tomber sinon le mécha guerrier **(Photo 30)** et les gardes se feront un plaisir de vous tuer.

Passez la porte au bout du balcon et poursuivez votre chemin vers l'est. Dans la pièce suivante, cachez-vous derrière le pilier puis passez sous le système de surveillance pour ouvrir la porte sud grâce à la clé argentée. Engagez-vous dans le couloir de droite et à l'intersection prenez à droite. Passez la pièce suivante qui est sans intérêt pour accéder sur le second balcon de la salle des gardes. Cachez-vous derrière le pilier de gauche et tirez une flèche bruyante pour attirer le garde. Assommez-le puis déverrouillez la porte située au bout du balcon. Dans la salle suivante, utilisez les flèches à eau pour déconnecter les méchas qui patrouillent. Si vous n'avez plus de flèches d'eau utilisez des mines ou encore des flèches à feu, mais gare au bruit !

LE COFFRE-FORT

Descendez les escaliers et déverrouillez la porte sous les escaliers pour arrêter le système de surveillance. Prenez le vase posé sur la commode puis ouvrez le coffre-fort **(Photo 31)**. Tout en évitant le système de surveillance, appelez l'ascenseur et utilisez l'échelle pour monter au 2e étage des coffres. Ouvrez le coffre numéro 11 et dérobez le **graveur de voix**. Il suffit de sortir de la banque pour terminer le stage. N'étant pas du tout l'un de vos objectifs nous ne nous attarderons pas sur le butin qui se répartit un peu partout dans la banque.

MISSION 7

PRÉPARATION DE L'EFFRACTION

Dès le début, ouvrez la fenêtre sur votre droite et entrez dans la maisonnette. Engagez-vous dans le couloir à droite et allez dans la pièce du fond sans vous préoccuper de l'escalier sur la gauche. Prenez la bague dans la boîte sur le bureau puis sortez par la fenêtre. Allez à gauche, attendez que le garde et le système de surveillance soient éloignés pour actionner le levier sur le mur de droite. Passez la porte de droite et neutralisez le soldat patrouillant dans la cour suivante.

Actionnez l'interrupteur au centre de la cour pour éteindre le courant et désactiver le système de surveillance. Retournez dans la première cour, neutralisez les deux gardes de faction puis ouvrez la porte nord grâce à l'interrupteur. Assommez les deux gardes et entrez dans la maison située à gauche. Vous trouverez un vase dans le salon et des flèches dans le coffre bleu à l'étage. Si vous faites trop de bruit, vous devrez assommer la personne qui dormait dans le lit. Ressortez puis rendez-vous dans la première cour.

Ouvrez la petite porte à droite de la grande porte avec les passes, utilisez l'échelle et actionnez l'interrupteur pour ouvrir la grande porte. Descendez et passez la grande porte est pour pénétrer dans les jardins **(Photo 32)**.

LES JARDINS ET LA CUISINE

Esquivez les trois gardes postés devant l'entrée de la maison et dirigez-vous vers le sud. Il faut que vous contourniez la maison pour pouvoir entrer par la cuisine. Passez deux portes en les ouvrant grâce à leur interrupteur. Neutralisez les gardes lorsque cela est nécessaire pour atteindre la cour est de la maison. Attendez que le garde retourne vers le puits de l'autre côté du pont pour l'assommer et lui dérober la **clé du balcon**. Sautez dans le puits pour récupérer 20 pièces d'or puis rendez-vous à l'entrée de la cuisine **(Photo 33)**. Utilisez vos passes pour ouvrir la porte et ruez-vous à l'intérieur pour surprendre les deux personnes. Commencez par assommer la jeune fille puis poursuivez le garçon dans la cour, neutralisez-le puis prenez-lui la **clé bleue de l'étage**. Il y a de fortes chances pour que les soldats aient entendu les cris, alors soyez vigilant lorsque vous rentrerez dans la cuisine. Déplacez-vous en silence, prenez le vase sur le plan de travail et embusquez-vous dans l'ombre d'une porte pour attendre les gardiens qui patrouillent.

LES DEUX ENGRENAGES DU REZ-DE-CHAUSSÉE ET LA CRYPTE

Assommez les deux gardiens qui se présentent et prenez l'**engrenage** que l'un d'eux détient. Dissimulez les corps dans la pièce sombre à l'ouest de la cuisine. Attirez aussi la garde qui se trouve dans la salle à manger, neutralisez-la et dissimulez son corps avec les autres. Prenez tout se qu'il y a sur la table de la salle à manger puis passez dans la salle au nord. Prenez les huit pièces dans le bassin et entrez dans la salle des gardes. Assommez le garde endormi dans le dernier lit puis fouillez tous les coffres. Rendez-vous dans la salle au sud de la chapelle et ouvrez la porte grâce à vos passes. Prenez le pot sur la table de nuit puis actionnez le porte-torche pour ouvrir le plancher et prendre un diamant. Pour ceux qui cherchent la totalité du butin, passez dans la salle de bal, assommez l'alcoolique étalé sur le tapis et prenez-lui sa bouteille **(Photo 34)**. N'essayez même pas d'entrer dans le grand hall par la salle de bal, le carrelage vous trahirait à la seconde où vous poseriez le pied au sol.

Retournez dans le couloir près de la salle à manger. Sur le mur ouest vous trouverez un mécanisme près d'une porte. Utilisez l'engrenage sur le mécanisme pour passer la porte. Allumez la lumière et suivez le couloir jusqu'à l'escalier. Écoutez les gardes puis dissimulez-vous dans un coin sombre. Assommez le garde qui passera devant vous et prenez-lui son **engrenage**. Montez les escaliers et utilisez l'engrenage sur la porte en face. Vous voici sur le balcon du grand hall, attendez patiemment que les deux soldats passent à proximité pour les assommer et les dissimuler dans le couloir. Sautez sur le troisième garde avant qu'il ne se retourne puis dirigez-vous vers la porte sur le mur nord-est. Suivez le couloir pour atteindre la chapelle.

Tirez une flèche ordinaire dans l'empreinte de la petite croix située en haut du mur est **(Photo 35)**. La grande croix va libérer un passage pour descendre au sous-sol. Dans les couloirs patrouille un garde squelette. Essayez de le suivre sans vous faire repérer pour arriver au centre de la crypte où repose un crâne d'or d'une valeur de 50 pièces d'or. Sortez de la crypte et retournez en haut de l'escalier du grand hall.

LE PREMIER ÉTAGE ET L'ENGRENAGE ARGENTÉ

Allez dans la salle au nord-ouest du 1er étage, utilisez un livre dans la bibliothèque pour découvrir un coffre noir et doré contenant une potion de vie. Sortez de la salle de lecture et éteignez la torche pour passer devant le garde dans sa guérite. Prenez la statuette sur le meuble au bout du couloir et partez vers le nord. Allez directement dans la pièce située au nord-est de la carte, vous y trouverez un coffre contenant de l'argent. N'allez pas dans la salle de jeux pour le moment, passez plutôt sur le balcon pour accéder dans la pièce au sud-est de la carte. Attirez le garde de la salle de jeux dans cette pièce pour le détrousser. Maintenant raflez tout ce qu'il y a dans la salle de jeux mais attention, une garde patrouille régulièrement. Elle aussi possède la clé du balcon.

Empruntez le couloir partant vers l'ouest et entrez dans la salle de sécurité pour désactiver le système. Allez dans la salle des armes, prenez toutes les armes et le petit marteau : il fait partie du butin. Allez ensuite dans la salle de la piscine **(Photo 36)** et plongez pour prendre l'**engrenage argenté**. Juste avant la salle de sécurité, vous trouverez un mécanisme, utilisez l'engrenage argenté dessus pour ouvrir la porte grise. Suivez le couloir pour accéder à l'escalier menant au second étage.

L'ENGRENAGE CUIVRÉ ET LE DEUXIÈME ÉTAGE

Au moment où vous approcherez de l'escalier, trois gardes vont descendre en courant. Le shérif vient d'être assassiné et c'est le branle-bas de combat ! Mieux vaut ne pas rester dans le secteur, faites demi-tour et réfugiez-vous dans une pièce non éclairée comme la chambre sud-est au 1er étage par exemple. Vous verrez des gardes courir partout, l'un d'entre eux possède l'**engrenage cuivré**. Une fois le chemin libre, montez au 2e étage et prenez à gauche en haut de l'escalier. Passez la double porte et dérobez le vase et l'assiette posés sur le rebord de la cheminée. Partez à l'est, traversez la salle de bains et entrez dans la pièce nord-est. Ouvrez la porte près de l'interrupteur puis montez dans le grenier grâce à l'échelle. Utilisez la porte pour accéder au toit et entrez dans le second grenier. Utilisez l'échelle pour descendre puis ouvrez la porte pour arriver dans la chambre du shérif. Assommez le garde et le serviteur qui font des aller et retour dans la pièce. Apparemment le shérif a été tué par Mosley car il a laissé son trousseau de clés près du lit **(Photo 37)**. Il ne vous reste plus qu'à faire le chemin inverse pour revenir au début de la mission pour la terminer.

MISSION 8

Cette mission est sensée être simple mais suivre quelqu'un sans se faire repérer par qui que ce soit n'est vraiment pas une chose aisée. Restez un maximum dans l'ombre car le messager se retournera souvent pour vérifier qu'il n'est pas suivi. Vous pourrez lui laisser un peu d'avance mais attention, si vous le perdez des yeux trop longtemps votre mission se soldera par un échec.

JUSQU'À LA PLACE DU MARCHÉ

Dès le début sortez votre matraque, tournez à gauche et assommez le garde pour lui prendre sa potion de vie. Tournez à droite puis à gauche pour pénétrer dans une longue rue. Dissimulez-vous dans l'ombre à droite, assommez le garde venant en face puis placez-vous dans l'ombre suivante à droite pour dérober la bourse de l'archer qui patrouille.

Courez au bout de la rue, prenez à gauche puis à droite, cachez-vous dans l'ombre à droite et laissez passer la fille qui arrive en face. Prenez à droite, encore à droite puis passez sous le porche vous menant à la place du marché. Juste avant de sortir de la place, retournez-vous et observez le soldat qui arrive vers vous. Lorsqu'il sera à proximité, emparez-vous de la bourse qui pend à sa ceinture puis sortez de la place en direction de l'ouest.

LE MESSAGER LÂCHE L'ENVELOPPE

Tournez au sud puis à l'ouest pour atteindre une arcade. Attendez dans son ombre protectrice que les deux archers soient passés puis partez vers le nord. Arrivé au coin de la ruelle attendez que le messager ait fini de surveiller ses arrières puis sautez par-dessus le canal en direction du nord pour atteindre une porte. Si vous êtes trop court, une échelle vous permettra de remonter. Passez la porte, éteignez la torche puis ouvrez l'autre porte. Attendez que le garde en face ait franchi le pont pour lui dérober sa bourse puis courez vers le nord pour rattraper le messager. Tout au bout, dans l'obscurité prenez vers l'ouest puis vers le nord. Traversez un petit pont, puis tournez à gauche en direction du sud. Longez le canal sur votre droite jusqu'à ce que vous trouviez une forte zone d'ombre avec un réverbère au centre. Faites bien attention, le messager va lâcher l'enveloppe quasiment au pied du réverbère **(Photo 38)**. Récupérez-la et lisez le message pour remplir un de vos objectifs. Redéposez l'enveloppe au sol, dissimulez-vous dans l'encadrement de la porte située à quelques pas au nord-est de l'enveloppe.

RETOUR À LA PLACE DU MARCHÉ

Attendez environ une minute l'homme habillé en marron qui doit récupérer le pli **(Photo 39)** puis suivez-le vers le sud-est. En longeant le canal, vous apercevrez le premier messager au fond de l'écran qui croisera un garde. Arrêtez-vous, faites demi-tour et retournez près du réverbère, vous y trouverez un porche où vous pourrez attendre tranquillement. Attendez que le garde passe à côté de vous mais surtout ne l'assommez pas ! Laissez-le passer et lorsqu'il repassera devant vous (environ 5 minutes !!) vous pourrez vous diriger vers le sud-est.

Longez le canal et lorsque vous arriverez à l'intersection des deux canaux, éteignez la torche sur le mur de droite. Dissimulez-vous dans l'encadrement de la porte pour laisser passer la patrouille constituée d'un soldat et d'un archer. Une fois la voie libre, traversez le petit pont et dirigez-vous vers le sud. Après être passé sous une arche, continuez vers l'est à l'intersection. Au bout de la rue, allez à gauche puis à droite pour revenir sur la place du marché **(Photo 40)**. Neutralisez les deux gardes qui s'y trouvent puis traversez le pont.

LE JARDIN DES MÉCHANISTES

Utilisez la ruelle au nord-est de la place pour remonter vers le nord. À la prochaine intersection, prenez à gauche puis à droite toujours en direction du nord. À l'intersection suivante prenez vers l'est et suivez la rue. Vous arriverez à l'entrée d'un jardin gardé par trois Méchanistes. Attirez-les dans la pénombre pour les neutraliser puis pénétrez dans le jardin **(Photo 41)**. Vous y trouverez une double-porte qui comporte des marteaux. Si vous ouvrez cette porte et que vous actionnez le porte-torche de droite, vous ouvrirez le **passage secret (Photo 42)**. Regardez sur la pelouse, vous y trouverez une **clé rouge** ainsi que des traces de sang. Suivez les traces de sang en ouvrant les grilles grâce à la clé rouge. Entrez dans le tombeau surmonté d'une statue où vous mènent ces traces. Puis utilisez le **portail rouge (Photo 43)** pour terminer cette mission.

MISSION 9

LE PLAN ET LE PREMIER RUBIS

Avant la mission, achetez des torches vous en aurez besoin plus que vous ne pensez. Dès le début suivez les traces de sang en direction du nord-nord-est pour arriver devant une maison en ruine. Près du corps d'un Méchaniste vous trouverez le **plan du village**. Entrez dans la maison et prenez la **poupée** à coté du corps de la petite fille **(Photo 44)**. Ressortez et sautez au-dessus de l'eau au niveau de la cascade pour pénétrer dans l'ombre. Continuez vers l'est et entrez dans la maison qui se trouve à gauche lorsque le garde à droite vous tourne le dos. Prenez le parchemin posé au sol puis ressortez. Prenez la potion de vie dans la main du cadavre devant la porte puis dissimulez-vous dans l'ombre de l'arbre de gauche.

Neutralisez le garde qui patrouille sur le petit pont puis traversez. Suivez les traces de sang pour arriver devant une maison sur la droite, attention : un Méchaniste s'y trouve. Éteignez le brasero devant la porte et pénétrez sans bruit à l'intérieur. Assommez le garde puis allez vers le cadavre au pied des escaliers. Prenez le parchemin à côté de lui et montez tout en haut des marches. Récupérez la potion de vitesse ainsi que les flèches bruyantes. Ressortez, allez à l'ouest vers le champ avec l'épouvantail et passez derrière la maison. Neutralisez le garde qui patrouille et fouillez la première plante que vous trouverez pour obtenir le **premier rubis (Photo 45)**.

LE SECOND RUBIS

Continuez à marcher vers l'est, vous verrez un brasero illuminé, une maison sur la droite ainsi qu'une magicienne Méchaniste surveillant un pont. Dissimulez-vous dans l'ombre des arbres à droite du pont, assommez-la lorsqu'elle vous tournera le dos puis cachez son corps dans la pénombre. Traversez le pont, vous verrez vers l'ouest le corps d'un Méchaniste possédant une torche à la ceinture. Prenez-la lui puis orientez-vous vers le sud-ouest pour apercevoir un **second Rubis** au bord de l'eau **(Photo 46)**. Sautez dans l'eau et luttez contre le courant pour récupérer le rubis. Continuez à remontez le courant vers l'ouest pour apercevoir une maison sur la droite. Sortez de l'eau et pénétrez dans la maison. Prenez les deux flèches plantées dans la chaise sur la gauche ainsi que le concombre et la carotte sur la droite.

Ressortez, allez vers l'ouest, contournez la maison pour retourner près du corps du Méchaniste. Une fois dans la pénombre vous verrez à l'ouest deux soldats patrouiller autour d'un brasero. Attendez que l'un d'entre eux pénètre dans la pénombre pour l'assommer et lui dérober sa torche. Le second qui ne regarde pas dans votre direction ne n'apercevra pas que vous fondez sur lui lorsqu'il vous tournera le dos. Cachez-le dans l'ombre des arbres au sud et prenez-lui sa torche.

LE PORTAIL ROUGE

Dirigez-vous maintenant vers le nord, vous verrez deux gardes patrouiller autour d'un grand bâtiment de pierre. L'un d'entre eux muni d'un casque ne peut pas être assommé mais l'autre est aussi vulnérable que ceux que vous avez déjà rencontrés.

38 MISSION 8

39 MISSION 8

Assommez-le et pénétrez dans le bâtiment. La masse noire informe représente en fait un visage. Sélectionnez vos rubis pour les placer dans les orbites de cette tête géante. Attention, déplacez-vous en silence car le garde a l'ouïe fine. Commencez par l'œil droit puis le gauche. Avant de monter les marches, récupérez la potion dans la main du cadavre qui est dans la pièce. Maintenant montez les marches et sautez dans le **portail rouge** qui s'est ouvert au niveau de la bouche **(Photo 47)**.

40 MISSION 8

41 MISSION 8

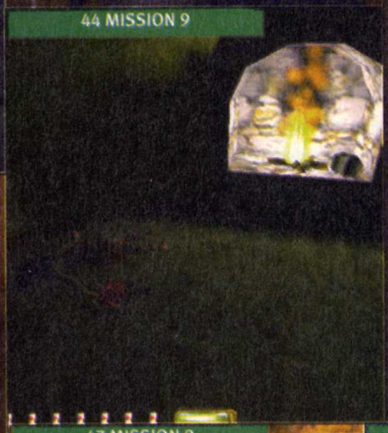
Vous êtes alors dans une caverne immense illuminée par deux braseros. Prenez la torche du Méchaniste mort puis partez en direction de l'ouest. Devant le prochain brasero prenez vers le sud toujours en suivant les traces de sang. Au brasero suivant prenez en direction du sud-ouest. Allumez une torche pour pouvoir suivre le couloir qui tourne vers l'ouest. Vous voici dans la salle remplie de plante-œil **(Photo 48)**.

42 MISSION 8

43 MISSION 8

LA SALLE DE LAVE

Passez de flaque en flaque pour atteindre le corps d'un Méchaniste. N'oubliez pas de prendre les flèches à eau dans les flaques ainsi que la potion de vie dans l'une des mains du cadavre. Tournez-vous en direction du sud-ouest pour découvrir un passage dans la roche. Juste après vous serez à une intersection, partez à droite en direction de l'ouest. Vous rencontrerez un arbre qui paraît respirer avec des morceaux de squelette et une flèche **(Photo 49)** à son pied. Surtout n'essayez pas de regarder à l'intérieur de ces arbres car leur haleine est toxique.


44 MISSION 9

45 MISSION 9

46 MISSION 9

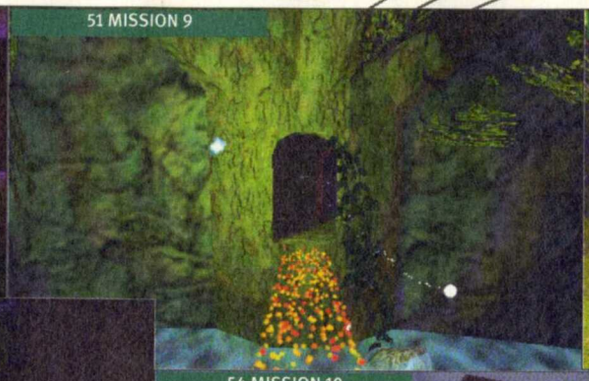
47 MISSION 9

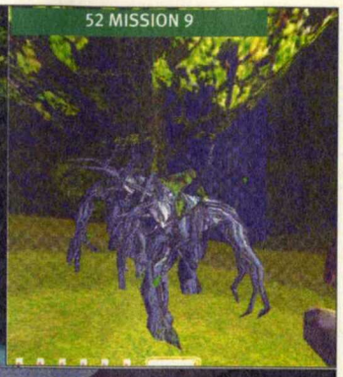
49 MISSION 9

48 MISSION 9

Prenez la flèche et suivez le chemin vers le sud-ouest en faisant attention de ne pas tomber dans la lave. Tout au bout vous verrez deux autres arbres toxiques, prenez la flèche-grappins plantée dans l'un d'eux ensuite allumez une torche pour voir le chemin qui continue vers l'ouest puis qui tourne sur la droite pour atteindre le sommet de la salle de lave devant une pierre mauve donnant un peu de clarté à l'endroit.

50 MISSION 9


51 MISSION 9


52 MISSION 9

53 MISSION 9

54 MISSION 10

55 MISSION 10

56 MISSION 10

Vous avez le choix entre deux chemins, à droite ou à gauche. Partez à droite, allumez une torche et après une autre pierre mauve vous trouverez un passage sur la gauche qui semble descendre. Une fois au bout, tournez à gauche pour arriver à une intersection. Restez dans le noir et attendez qu'un homme-singe se présente. Assommez-le et dissimulez-le avant de prendre le chemin de gauche qui monte. Dès qu'il fera trop sombre n'hésitez pas à allumer une nouvelle torche, ce serait trop bête de tomber dans le gouffre.

L'ENTRÉE DES VILLAGES DES HOMMES-SINGES

Suivez le chemin (assez long dans le noir) pour arriver à une nouvelle intersection. Attendez qu'un autre homme-singe passe à proximité pour l'assommer. Prenez le chemin de droite et suivez-le jusqu'à une nouvelle intersection. Prenez à l'est, tout au bout du chemin vous trouverez trois pierres précieuses. Retournez à l'intersection et cette fois-ci, prenez plein ouest jusqu'à ce que vous arriviez devant une entrée gardée par des hommes-singes **(Photo 50)**. Sauvegardez car vous allez être obligé d'effectuer des tirs de flèches difficiles : éteignez les quatre braseros se situant à droite de l'entrée grâce aux flèches à eau. Passez entre les deux hommes-singes sans faire de bruit, assommez d'abord celui qui est le plus près de la porte et ensuite le second.

Passez l'entrée pour arriver devant un arbre dont le tronc a été creusé et qui est raccordé par un pont de lumière rouge et orangée **(Photo 51)**. Attendez qu'une luciole se présente à vous pour passer le pont (vous devez entendre la musique de la luciole) puis entrer dans l'arbre et profiter de sa lumière. Si vous tombez dans l'eau, prenez les flèches-grapins situées au-dessus de la seule pierre qui émerge de l'eau et utilisez-en une pour remonter sur le pont de lumière. Prenez la lettre posée par terre dans la première pièce. Sortez par l'autre extrémité de la pièce pour arriver dans le village des hommes-singes. Attendez que les deux hommes-singes à gauche finissent leur discussion, l'un d'entre eux va effectuer sa ronde, profitez-en pour étourdir le second et celui dissimulé dans l'ombre de l'arbre juste derrière lui. Effectuez la même intervention pour le second homme-singe dès qu'il aura le dos tourné. Retournez à l'entrée du village et prenez la direction sud-ouest pour suivre les traces de sang jusqu'à l'entrée d'un grand arbre.

LE VILLAGE DANS LES ARBRES

Montez l'escalier en colimaçon puis matraquez l'homme-singe qui patrouille entre les arbres. Dans l'arbre où se trouve une intersection, allez tout droit et avancez sur la pointe des pieds en entrant dans la salle suivante. Prenez les pommes et le parchemin à côté de l'homme-singe endormi. Si celui-ci se réveille, assommez-le.

Retournez à l'intersection et cette fois suivez les traces de sang en direction du sud-est. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous trouviez deux hommes-singes en grande discussion. Attendez qu'ils se séparent pour attaquer celui qui restera dans la salle. Passez dans son dos, assommez-le et dissimulez-le dans la pénombre près de lui. Postez-vous à l'autre entrée de la pièce pour surprendre celui qui revient. Une fois la pièce débarrassée de ses occupants, prenez les pommes et les flèches posées sur les plots. Sortez de cette pièce par l'ouverture sud-est, passez à côté d'un nuage de moustiques pour arriver dans une nouvelle pièce très éclairée. Tournez à droite en direction de l'ouest puis attendez dans la pénombre que l'homme-singe de la pièce suivante vous tourne le dos. Assommez-le, prenez les fruits et l'enveloppe puis lisez la lettre. Sortez de cette pièce par le sud. Traversez une salle éclairée et suivez le chemin pour accéder dans une pièce sombre où des stalactites et des stalagmites de glace forment des espèces de dents. Prenez, puis lisez la lettre posée au sol entre les stalagmites. Sortez de cette pièce par le nord-ouest toujours en suivant les traces de sang. Le chemin sera obstrué par des blocs de glace. Détruisez-les en les frappant de votre matraque, deux coups par bloc suffiront pour vous frayer un passage. Vous voici de retour dans la forêt.

LA FORÊT

Attendez qu'une luciole musicale vienne à votre rencontre et suivez-la. Elle vous mènera vers le sud-est, vous fera passer à l'intérieur d'un arbre tombé.

À la sortie de celui-ci ne suivez pas la luciole qui part vers le sud car elle foncera sur les terribles guerriers de bois **(Photo 52)**. De façon générale, dans cette dernière partie, ne vous frottez pas aux silhouettes humanoïdes en bois. Prenez plutôt en direction du sud-ouest et dès que vous en aurez la possibilité allez vers le nord-ouest. Vous apercevrez le pauvre coursier au milieu d'une clairière baignant dans son sang **(Photo 53)**.

MISSION 10

LES PREMIERS LARCINS

Commencez par sortir de la fosse où vous êtes et dirigez-vous plein ouest. Sautez sur le toit en contrebas formé de galets, montez sur le muret nord et laissez-vous tomber sur le rebord en pierre. Vous verrez une fenêtre ouverte, entrez sur la pointe des pieds et assommez la personne sur le lit. Prenez la bourse qu'elle a à sa ceinture, dévalisez le coffre au pied du lit puis prenez le morceau de fromage posé sur la table. Ressortez de la pièce pour revenir sur le toit en galet. Montez sur le muret sud pour apercevoir un rebord en béton, sautez dessus et allez tout au bout. Vous verrez des volets en bois fermés, ouvrez-les, accroupissez-vous et pénétrez dans la pièce. Prenez les pièces posées sur la table, ressortez et retournez sur le toit en galet. Orientez-vous vers l'ouest et montez sur le collecteur métallique. Traversez le vide en marchant sur le tuyau de droite pour accéder au toit qui possède une sorte d'antenne. Montez sur le muret sud et descendez grâce à l'échelle située sur le mur ouest. Surtout ne faites pas de bruit, une fenêtre sur le mur ouest est ouverte et à l'intérieur se tient un soldat. Sautez pour vous agripper au rebord de la fenêtre, pénétrez dans la pièce, assommez le soldat, dérobez ce qui lui appartient puis ressortez en sautant par la fenêtre.

POUR L'HONNEUR D'UNE LADY...

Remontez sur le toit où se trouve l'antenne grâce à l'échelle puis montez sur le muret ouest. Laissez-vous tomber sur le rebord en pierre où sont incrustées deux plaques lumineuses puis rendez-vous sur le toit en bois, tournez-vous vers le sud pour apercevoir un autre toit en bois. Avancez, descendez grâce à l'échelle puis pénétrez par la fenêtre sur le mur ouest. Restez sur le rebord, matraque à la main pour neutraliser le garde qui effectue sa ronde. Allez directement dans la seconde pièce pour voler le pot sur la petite table. Ouvrez la porte située sur le mur sud, montez l'escalier et ouvrez la porte sur votre gauche. Prenez la potion de vie derrière les fleurs puis retournez à l'escalier. À peu près au milieu de celui-ci vous apercevrez une fenêtre ouverte sur le mur ouest, hissez-vous puis descendez sur le muret en bois.

Partez à gauche puis suivez le muret pour arriver devant une scène étrange : quatre archers se disputant **(Photo 54)**. Ils finiront par se tirer dessus ne laissant qu'un seul survivant parmi les soldats de Willey.

DE TOIT EN TOIT JUSQU'AU CHEMIN DE RONDE

Retournez à la fenêtre d'où vous venez, vous verrez une échelle au nord vous permettant de descendre vers un toit en bois. Une fois en bas dirigez-vous plein ouest pour monter sur un toit en pierre soutenant la tour des archers de Willey. Pénétrez dans la tour, montez grâce à l'échelle, assommez le dernier archer et prenez-lui ses flèches. Positionnez-vous au centre de la tour et orientez-vous vers le sud-ouest, vous verrez des volets en bois fermés avec une caisse juste devant. Approchez-vous, ouvrez les volets puis pénétrez dans la pièce en vous accroupissant. Prenez la bourse posée à côté des fleurs puis ressortez par où vous êtes venu. Positionnez-vous au centre de la tour des archers et orientez-vous vers le sud-est. Sautez sur le toit où vous aviez regardé la dispute puis sur le collecteur métallique que vous verrez contre le mur sud. De cet endroit, vous pourrez passer sur la terrasse des deux archers morts. Prenez les flèches du premier archer puis dirigez-vous vers l'ouest pour trouver une échelle. Descendez et tournez-vous vers l'ouest. Montez l'escalier en bois à quelques pas de vous et prenez le verre en or posé sur la table. Redescendez l'escalier, orientez-vous vers l'ouest et montez sur le muret en brique rouge. Sautez sur la partie métallique en contrebas et dirigez-vous toujours vers l'ouest. Tout au bout vous verrez un garde en train de patrouiller sur une terrasse. Montez sur le rebord et neutralisez-le dès qu'il vous tournera le dos. Orientez-vous vers le nord, vous verrez des créneaux de château-fort. Utilisez le plan incliné en brique rouge pour vous déplacer d'un demi-étage puis montez sur le mur de droite. Avancez en silence jusqu'au dernier créneau à droite puis attendez que la patrouille soit loin pour sauter dans le chemin de ronde. Positionnez-vous dans le coin sud-est où il y a de l'ombre et attendez l'archer qui viendra de votre droite. Assommez-le puis mettez-le dans la pénombre et repositionnez-vous dans l'ombre pour attendre le soldat. Une fois que vous l'aurez assommé, prenez-lui sa **clé rouge**. Longez le chemin de ronde jusqu'à ce que vous trouviez une porte dans un renforcement.

Ouvrez-la grâce à la clé rouge mais faites attention un soldat patrouille dans les pièces que vous allez visiter **(Photo 55)**. Attendez-le puis assommez-le avant de prendre le pot en or posé sur la petite table de la première pièce. Ouvrez l'autre porte, tournez à droite et ouvrez une autre porte. Prenez les piles de pièces cachées derrière la porte puis retournez sur le chemin de ronde.

LES APPARTEMENTS DÉLABRÉS

Positionnez-vous maintenant dans le coin nord-est et regardez en direction de l'est. Sautez sur le rebord en bois que vous verrez sur votre gauche puis sur le rebord de la terrasse située au sud **(Photo 56)** en essayant de faire le moins de bruit possible. Montez les trois marches métalliques puis entrez par la fenêtre cassée. Ouvrez la porte est pour prendre la bourse, les piles de pièces et les pièces posées par terre.

Retournez dans la première salle et ouvrez maintenant la porte nord. Assommez le garde noir puis ouvrez la porte de l'autre côté du feu. Récupérez la torche dans le coffre bleu puis retournez dehors sur la terrasse. Laissez-vous tomber dans le trou du plancher puis ouvrez le coffre pour prendre les flèches-grappins. Prenez aussi les flèches à mousse accrochées sous les poutres. Ressortez du trou en vous aidant d'une caisse puis de la poutre. Montez sur le tuyau où s'échappe de la vapeur puis remontez sur le rebord en bois.

Allez tout au bout à droite et grimpez à l'échelle pour vous retrouver dans un conduit métallique. Suivez-le jusqu'au bout et laissez-vous tomber dans l'eau. Montez à l'échelle du mur nord-ouest, retournez-vous et utilisez la vanne sur le petit rebord. Cela aura pour effet d'ouvrir la porte circulaire. Passez cette porte pour arriver sur une terrasse. Orientez-vous vers le nord et montez sur le rebord en bois.

LA TOUR DES NÉCROMANCIENS

Sautez sur le rebord en béton que vous verrez sur l'immeuble d'en face puis dirigez-vous vers l'est pour trouver une fenêtre entrouverte. Dérobez la bourse posée près de la fenêtre puis partez vers l'ouest. À l'angle de l'immeuble vous verrez un feu brûler dans la tour des nécromanciens. Sautez à travers l'ouverture pour atterrir près du feu.

Prenez les deux chandeliers sur l'autel mais ne lisez surtout pas le livre car vous vous retrouveriez en compagnie de deux zombies. Retournez-vous et appuyez sur le bouton carré de droite pour appeler l'ascenseur. Montez dessus puis appuyez sur le bouton de gauche pour le faire descendre. Regardez la bibliothèque située au nord et actionnez un livre en haut à droite pour ouvrir un **passage secret**.

Faites à nouveau remonter l'ascenseur en appuyant sur le bouton de gauche. Un autre ascenseur venant de l'étage inférieur apparaîtra, montez dessus et appuyez sur le bouton de droite pour descendre. Vous voici dans la pièce secrète **(Photo 57)**. Prenez les potions de vitesse et de vie sur la table, l'argent dans le coffre bleu et le parchemin derrière le lit. Remontez à l'étage intermédiaire et prenez le morceau de fromage sur la table.

LES CAMBRIOLEURS

Il y a une ouverture dans le mur sud, prenez votre élan et sautez dans l'immeuble d'en face. Derrière les caisses vous trouverez une assiette en or. Utilisez l'échelle sur la droite pour descendre tout en bas. Dans cette pièce vous trouverez un trou dans le mur ouest bouché par des caisses. Accroupissez-vous pour passer dans le trou, poussez les caisses qui vous gênent et mettez-vous en embuscade pour attaquer le garde qui patrouille dans les escaliers. Montez au 1er étage sur la pointe des pieds, vous y trouverez une fenêtre ouverte. Passez par la fenêtre, utilisez l'échelle pour monter à l'étage au-dessus et positionnez-vous vers le sud-ouest pour éteindre la torche située sur la gauche. Sautez sur la terrasse et assommez le brigand lorsqu'il aura terminé de discuter avec son collègue. L'autre voleur sera alerté, faites-le tourner autour de la petite maison de bois et entrez dans la chambre que ces brigands dévalisaient. Dans la chambre, prenez rapidement la pièce sur la commode et l'argent dans le coffre bleu puis ouvrez la porte. Descendez quatre à quatre les marches des escaliers pour repasser par le trou dans le mur tout en bas. Il vous faut maintenant retourner sur le rebord de l'immeuble duquel vous aviez sauté pour entrer dans la tour des nécromanciens. Remontez l'échelle dans la salle de l'ascenseur cassé et positionnez-vous sur le rebord de la fenêtre pour sauter dans la tour des nécromanciens. Réutilisez l'ascenseur pour monter dans la salle du brasier puis effectuez un saut pour revenir sur le rebord de l'immeuble par lequel vous étiez arrivé.

L'ARGENT DE SIRE CULLEN

Tournez-vous en direction du nord pour voir comment l'archer effectue sa ronde. Une fois qu'il remonte l'escalier, dirigez-vous vers l'entrée de la tour sur la gauche. Éteignez la torche à l'intérieur et attendez que l'archer s'y présente pour l'assommer.

Montez dans la tour grâce à l'échelle et récupérez les deux flèches de feu entre les créneaux du sud-est. Sortez de la tour en empruntant l'échelle et montez l'escalier où le garde patrouillait.

Une fois devant la porte, montez sur le rebord de gauche et marchez jusqu'à ce que vous trouviez une fenêtre ouverte. Entrez dans cette chambre, prenez le pot en or posé sur la table puis ouvrez la porte. Positionnez-vous dans l'encadrement de la porte de gauche puis neutralisez le garde qui patrouille dans le couloir.

La seule issue possible est la fenêtre ouverte dans le mur nord. Sortez donc par la fenêtre, laissez la verrière à gauche et dirigez-vous vers le nord. Vous y trouverez des drapeaux tendus au-dessus de la rue **(Photo 58)**. Faites attention en marchant sur la poutre qui les soutient pour passer sur le toit au nord. Traversez le toit et laissez-vous tomber sur une verrière inclinée. Tournez à gauche pour en trouver la porte mais munissez-vous de votre arc car une araignée se trouve à l'intérieur. Lorsque celle-ci sera morte, prenez les deux flèches à mousse et la flèche à gaz sur l'établi à gauche et lisez le livre. Sortez de la serre, remontez sur sa verrière inclinée et traversez le toit en direction du sud pour revenir aux drapeaux. Recommencez votre numéro d'équilibriste pour revenir sur le toit qui a une verrière. Une fois sur le rebord en bois, tournez-vous à l'est et pénétrez dans l'ouverture que vous verrez. Dans cette pièce sombre une cheminée fonctionne, prenez les deux flèches à eau de chaque côté et éteignez le foyer pour récupérer une flèche à feu. Retournez-vous et passez la fenêtre située sur le mur nord.

LA DAYPORT TRADER'S BANK

Laissez-vous choir sur le rebord blanc, tournez-vous vers l'ouest et laissez-vous tomber sur le rebord en pierre. Vous trouverez une fenêtre ouverte sur une petite pièce surveillée par un garde. Assommez-le puis ouvrez la porte de droite. Neutralisez Sire Cullen dans la pièce suivante et prenez les piles de pièces posées sur la table. Retournez sur le rebord blanc et allez jusqu'au bout de celui-ci. Pénétrez dans le couloir par la fenêtre ouverte et partez vers le sud. Au bout du couloir, vous trouverez trois portes. Ouvrez la porte de droite avec vos passes et pénétrez dans le bureau du superviseur Tuttleshank. Prenez la **clé rouge** sur le bureau et ouvrez le compartiment blindé scellé dans le mur sud avec vos passes. Utilisez le **petit levier rouge** à l'intérieur. Sortez du bureau, ouvrez les deux autres portes et attirez le garde dans le bureau de Tuttleshank. Assommez-le et prenez-lui sa **clé rouge**. Retournez dans le couloir et passez la porte en face de vous. Vous trouverez le coffre-fort ouvert entre les deux tables **(Photo 59)**. Prenez tout son contenu et surtout n'oubliez pas les petits diamants. Ouvrez maintenant la double porte située à l'est et ruez-vous tout de suite sur l'archer qui se trouve derrière pour l'assommer. Un archer monte la garde de l'autre côté de la cour, si vous ne vous en approchez pas il vous laissera tranquille. Tournez-vous à gauche, grimpez sur le rebord de pierre et faites quelques pas en direction de l'est. Tournez-vous vers le nord et montez sur un autre rebord en pierre.

LES APPARTEMENTS DE LADY LOUISA

Avancez sur le toit jusqu'à ce que vous aperceviez une terrasse en contrebas avec deux fenêtres ouvertes : l'une au nord et l'autre à l'ouest. Commencez par entrer dans celle à l'ouest, à l'intérieur prenez le parchemin puis ouvrez la porte de droite. Dans le couloir, actionnez le porte-torche pour ouvrir **la cachette au bout du couloir (Photo 60)**. Prenez tout se qu'il y a à l'intérieur : deux flèches bruyantes, une mine à gaz et une potion d'invisibilité. Repartez à la fenêtre pour revenir sur la terrasse. Passez maintenant par la fenêtre située au nord. Assommez les deux femmes présentes si elles crient trop et dérobez le pot en or posé sur la cheminée ainsi que la bourse de la jeune femme habillée en rouge. Sortez de cette pièce par une autre fenêtre située au nord. Vous aurez le choix de partir vers le nord ou vers l'ouest. Partez à l'ouest par le chemin en gravier, au bout de quelques mètres le chemin tournera à droite vers le nord. Au bout du chemin, allez à droite, montez sur la machine en fer et hissez-vous sur le mur situé au nord.

Sur cette terrasse vous trouverez un garde ivre mort. N'hésitez pas à le neutraliser car même saoul il reste dangereux. Grimpez à l'échelle située dans le renfoncement du mur est, et une fois sur la terrasse redescendez par l'échelle en face. Avancez vers le centre du bâtiment qui vous intéresse : le château du futur **(Photo 61)**. Gravissez deux murets. Ouvrez la trappe sur la gauche éclairée par des lanternes et pénétrez à l'intérieur.

LES DEUX PREMIERS MESSAGES

Une fois dans le conduit, allez tout au bout puis à droite. Dans la petite pièce où vous vous trouverez, éteignez la lumière bleue puis ouvrez la porte. Attendez que la gardienne fasse sa ronde pour l'assommer dans le couloir et la dissimuler dans la petite pièce.

Retournez dans le couloir et prenez la direction nord. Ouvrez la porte en face de vous pour entrer dans le dortoir. Ouvrez tous les coffres puis passez la porte au nord du dortoir.

Il n'y a rien d'intéressant dans la réserve, mais allez tout au bout à droite pour entrer dans la cave. Ouvrez la petite porte en bois sous le râtelier pour obtenir deux verres en or et deux bouteilles. Retournez dans le dortoir et cette fois ouvrez la porte sur le mur est pour prendre le parchemin sur le bureau et la statuette dans le coffre. Sortez du dortoir, prenez le premier couloir à droite et utilisez deux flèches à eau pour neutraliser le mécha guerrier. Pénétrez dans la chapelle silencieusement **(Photo 62)** afin de surprendre le prêtre et lui dérober sa clé argentée. Prenez les chandeliers sur l'autel et utilisez le premier gramophone qui est posé sur une petite table pour écouter le **message 3**. Utilisez la clé argentée pour ouvrir la porte est, puis utilisez vos passes sur le petit coffre blindé au fond de la salle. Prenez les deux verres puis ressortez par où vous êtes entré.

Retournez-vous dans le premier couloir à l'est puis actionnez le bouton de l'ascenseur que vous verrez sur votre droite. Ouvrez le portail, montez sur l'ascenseur puis appuyez sur le bouton du 1er étage (premier bouton en partant du bas).

Avant d'écouter le **message 1** sur le gramophone au centre de la pièce, positionnez une mine à l'entrée nord pour le cas où le mécha guerrier vienne vous déranger. Une fois le message écouté, remontez sur l'ascenseur et appuyez sur le bouton du troisième étage.

LE TROISIÈME ÉTAGE

Sortez de l'ascenseur, suivez le couloir, tournez à droite puis encore à droite. Ouvrez la porte de droite, entrez puis attendez dans l'encadrement de la porte qu'un Méchaniste passe devant vous en faisant sa ronde. Assommez-le et dissimulez-le dans la pièce où vous étiez caché. Suivez le couloir vers le nord jusqu'à ce que vous trouviez une porte sur la droite. Entrez, assommez la femme habillée en rouge puis ouvrez le coffre avec vos passes pour prendre l'argent.

Retournez dans le couloir, replacez-vous devant la porte où vous avez caché le garde puis regardez vers l'ouest. Quand vous verrez un garde partir vers l'ouest, avancez, tournez à gauche puis ouvrez la porte de droite.

Assommez la femme devant la cheminée puis mettez-vous en embuscade près de la porte nord. Assommez le garde qui entrera par cette porte et franchissez-la. Vous voici dans une salle avec des engrenages sur les murs. Il y a un gramophone dans la pièce mais il fait beaucoup de bruit, n'y touchez pas pour le moment.

Dirigez-vous vers l'ouest sur la pointe des pieds, dans le nouveau couloir prenez à droite puis au bout encore à droite. Assommez la personne présente sur le balcon. Faites demi-tour, tournez-vous à gauche en direction du sud et suivez le couloir jusqu'au bout pour entrer dans la bibliothèque. Assommez le Méchaniste présent sur la gauche. Au centre de la pièce vous trouverez un escalier, montez puis tournez-vous vers le sud-est pour apercevoir des personnages. Assommez-les avant qu'ils ne donnent l'alerte. Il y a un nouveau gramophone juste à côté, ne l'utilisez pas non plus, on verra tout à l'heure.

LE QUATRIÈME ÉTAGE

Tournez-vous vers le nord et ouvrez la porte donnant sur le couloir. Restez dans l'encadrement de la porte puis surveillez les gardes qui patrouillent dans les couloirs. Ils sont au nombre de trois à cet étage mais si vous êtes découvert ils seront beaucoup plus car les gardes de l'étage supérieur descendront en renfort. Un homme et une femme en rouge se promènent dans les salles et les couloirs, comme ils peuvent être n'importe où, méfiez-vous de toutes les portes.

À partir de l'encadrement de porte de la bibliothèque, passez la porte qu'il y a en face de vous. Deux personnes discutent dans un petit salon, assommez-les puis volez les bourses qu'elles ont à la ceinture. Ressortez par où vous êtes entré et tournez-vous vers l'est. Suivez le couloir jusqu'à ce que vous puissiez tourner à gauche, vous verrez sur le balcon le quatrième garde, assommez-le et retournez dans le couloir. Ouvrez la porte en face de vous et entrez. Ouvrez les deux coffres bleus pour dérober une potion de vie et de l'argent. Retournez dans le couloir et continuez vers l'est. Tout au bout, tournez à gauche vers le nord et suivez le couloir. Vous verrez une porte en face de vous, n'entrez pas dans la pièce, il n'y a rien à l'intérieur. Suivez le couloir pour arriver devant une fenêtre ouverte, retournez-vous et ouvrez la porte que vous verrez sur votre droite. Prenez l'argent dans le coffre bleu puis retournez dans le couloir. Vous devez maintenant retourner à l'intersection des deux couloirs puis vous diriger vers le sud. Sur la gauche vous apercevrez l'ascenseur. Utilisez-le pour monter au cinquième étage.

LE CINQUIÈME ÉTAGE

À cet étage vous trouverez quatre gardes patrouillant dans les couloirs ainsi qu'une femme habillée en rouge, dérobez-lui sa bourse et assommez-la dès que vous le pourrez.

En sortant de l'ascenseur vous verrez le premier garde patrouillant dans le couloir en face de vous, neutralisez-le et prenez sa **clé rouge**. Dans le couloir allant vers l'ouest ouvrez la première porte à droite, il s'agit d'une réserve. Ouvrez le coffre et prenez l'assiette qui s'y trouve. Retournez dans le couloir et poursuivez à l'ouest. Tout au bout ouvrez la porte en face de vous grâce à la clé du soldat que vous venez d'assommer.

Allez tout au bout de la pièce et tournez à gauche, puis allez encore tout au bout à gauche, vous trouverez un coffre bleu contenant une potion de vie. Revenez sur vos pas et vous apercevrez un coffre scellé dans le mur nord. Ouvrez-le pour lire **le livre (Photo 63)** qui s'y trouve et remplir un de vos objectifs. En ressortant de la pièce vous verrez un enfant Méchaniste, surtout ne le frappez pas, étant entièrement en métal il ne sentira pas les coups de matraque et s'enfuira en direction des gardes. À côté de l'enfant, sous la table, n'oubliez pas la **clé rouge** posée au sol. Dans le couloir, partez vers le nord et ouvrez la première porte à gauche.

Prenez la **clé Carlyste** posée sur l'étagère et assommez la personne dans le lit. De retour dans le couloir, regardez sur la gauche pour voir une statue éclairée. Observez son visage et appuyez sur son œil gauche **(Photo 64)**. Un **secret s'ouvre**, tournez-vous à droite pour voir le mur de gauche s'ouvrir. À l'intérieur prenez la mine, la potion de vie, la potion de rapidité et la flèche à gaz. Dans le couloir partez vers le nord et ouvrez la dernière porte à gauche. Assommez la personne devant la cheminée et prenez-lui sa bourse. Retournez maintenant devant l'ascenseur et ouvrez la porte située au nord. Dans la cuisine assommez le robot bleu tout au bout à droite, profitez-en pour prendre toute la nourriture disponible, on ne sait jamais. Attendez qu'un autre serviteur bleu entre puis sortez de la cuisine par la porte nord pour le suivre dans la salle à manger (première porte à droite dans le couloir suivant). Dans cette grande salle prenez la nourriture sur la table ainsi que le verre et la bouteille posée sur la desserte à gauche. Ne touchez pas au gramophone pour le moment. Retournez dans le couloir et ouvrez la porte au nord, il y a un garde sur la gauche, longez le mur ouest dans l'ombre et neutralisez le garde dès que possible. Sur la petite table contre le mur nord vous trouverez un livre, lisez-le puis dirigez-vous vers le sud-ouest. Repérez la personne habillé en noir **(Photo 65)**, attendez que le garde fasse sa ronde puis assommez l'homme en noir, prenez-lui sa bourse et dissimulez-le. Attendez dans l'angle nord-ouest que le garde fasse à nouveau sa ronde puis assommez-le. N'oubliez pas de prendre les deux verres et le morceau de fromage dans cette pièce.

Ouvrez la porte sud pour vous retrouver nez à nez avec le garde du bureau. Reculez et lancez une mine à gaz pour le neutraliser. Une fois devant la porte du bureau, tournez-vous vers l'ouest et engagez-vous dans le couloir au nord-ouest. Au bout vous trouverez la cage d'escalier vous menant au niveau 6. Montez, ouvrez la porte sans utiliser le levier sur la droite (il allume les lumières de la salle où vous allez pénétrer) et entrez dans la **salle de bal (Photo 66)**.

LES QUATRE DERNIERS MESSAGES ET LES PLANS SECRETS

Tournez sur la gauche et marchez vers le vieil homme habillé en noir. Assommez-le et prenez-lui sa bourse. Dirigez-vous maintenant vers le nord pour vous approcher du couple qui discute. Assommez-le puis dérobez la bourse de l'homme. Si vous ratez l'un de ces personnages, ils descendront jusqu'au niveau 2 par les escaliers. Vous pourrez donc les retrouver facilement. Dirigez-vous maintenant vers le garde et la magicienne situés dans le coin nord-est de la salle. Lancez une bombe aveuglante pour vous approcher d'eux et les assommer. Il n'y a donc plus de garde dans le château maintenant ! N'oubliez pas de prendre la **clé du bureau** à la ceinture de la magicienne puis dirigez-vous vers le gramophone situé contre le mur sud à quelques pas de là.

Écoutez le **message 6** puis redescendez au niveau 5 par les escaliers. Vous devez vous rendre dans la salle à manger située au nord-est de cet étage pour écouter le **message 4** sur le gramophone placé au fond de la pièce. Allez ensuite devant l'ascenseur et engagez-vous dans le couloir est. Ouvrez la seconde porte à droite et utilisez deux flèches à feu contre le mur du fond. Actionnez maintenant l'interrupteur dans le passage secret pour désactiver le système de sécurité du coffre du bureau. Allez maintenant devant la porte du bureau et ouvrez-la grâce à la clé bleue. Sur la droite vous trouverez un nouveau gramophone, écoutez le message puis allez juste devant le tableau au fond. Retournez-vous, accroupissez-vous et actionnez l'interrupteur sur la droite du bureau. L'alarme se déclenchera mais comme il n'y a plus de garde à proximité, cela ne vous posera pas de problème (hormis pour vos tympans). Redressez-vous et prenez les **schémas du projet Cetus** dans le coffre maintenant ouvert. Descendez au niveau 4 par les escaliers ou par l'ascenseur pour vous rendre dans la bibliothèque et écouter le **message 2** sur le gramophone près des deux personnes que vous aviez assommées. Grâce à l'escalier de la bibliothèque descendez au niveau 3 pour vous rendre dans la pièce centrale où il y a des engrenages sur les murs. Écoutez le **message 5** sur le gramophone. Puis rendez-vous à l'ascenseur au sud-est.

LE TRAJET DU RETOUR

Descendez au niveau 2, pour ressortir du château. En sortant par la trappe attention au Méchaniste en contrebas. Vous devez maintenant refaire le chemin inverse jusqu'à la Dayport Trader's Bank : utilisez les échelles pour arriver près du soldat ivre, tournez à droite et continuez vers le sud pour entrer de nouveau dans les appartements de Lady Louisa. Une fois de l'autre côté vous apercevrez une Méchaniste surveillant la cour de la banque. Utilisez une flèche à mousse et approchez-vous d'elle pour la neutraliser. Le second archer de la cour est toujours là. Faites le moins de bruit possible pour vous en approcher, utilisez des flèches à mousse si nécessaire. Après lui avoir administré un coup de matraque sur la tête, dirigez-vous vers le sud jusqu'à ce que vous arriviez à proximité d'une cour interne. Vous verrez une porte sur la droite, attendez dans l'ombre qu'un archer fasse sa ronde. Lorsqu'il rentre à l'intérieur de la maison, pénétrez dans la cour intérieure et franchissez la porte.

Éteignez la torche en train de brûler et attendez que l'archer revienne. Assommez-le puis descendez l'escalier. Dans cette pièce il n'y a qu'une seule sortie : la porte dans le mur est. Franchissez-la puis descendez l'escalier sur votre droite. Au pied de l'escalier tournez-vous vers le nord pour apercevoir dans un recoin des coffres. Vous trouverez à l'intérieur de l'un d'entre eux une potion de vie. Faites demi-tour et pénétrez dans la cuisine par la porte située au sud.

LA CACHETTE DE L'ASTRONOME

Neutralisez la cuisinière et éteignez le feu. Accroupissez-vous, entrez dans la cheminée puis grimpez à l'échelle. Avant de sortir complètement du conduit de cheminée, regardez bien comment se situe le dispositif de sécurité. Sortez du conduit et cachez-vous dans l'ombre contre le mur nord. Attendez puis assommez le garde qui patrouille jusqu'au conduit.

Dirigez-vous vers le sud, montez les quelques marches pour atteindre le rebord puis descendez le grand escalier. En face de vous sur la gauche vous pourrez ouvrir les volets. Entrez dans la pièce et utilisez l'échelle pour monter à l'étage. Quelques caisses bouchent un trou dans le mur ouest, poussez-les et entrez dans une chambre d'astronome. Actionnez la longue-vue pour ouvrir une **cachette dans le mur nord (Photo 67)**. Prenez l'appareil brûlé ainsi que la flèche à feu et n'oubliez pas de lire le livre qui est posé sur la petite table à l'entrée de la pièce. Retournez au pied du grand escalier que vous avez descendu tout à l'heure.

Sur le mur est vous verrez une porte, c'est la chambre des gardes. Vous y trouverez de l'argent dans un coffre, deux grenades éblouissantes et une flèche. Utilisez maintenant l'escalier pour accéder près du dernier archer que vous avez vu. Éteignez la torche à l'intérieur de la pièce et placez-vous face à lui mais le plus loin possible car si il sent votre présence, il ne se retournera pas.

Une fois débarrassé de l'archer, sautez sur la tour vers le nord puis grimpez sur une échelle à l'ouest pour retourner vers l'endroit où vous avez subtilisé une bourse par une fenêtre entrouverte. Dirigez-vous vers l'ouest pour vous retrouver face à la tour des nécromanciens. Continuez vers le nord et montez dans la tour où vous aviez trouvé des flèches à feu derrière un tonneau rouge.

Montez sur les créneaux et orientez-vous vers le sud. Vous apercevrez le chemin de ronde **(Photo 68)**. Il suffit de sauter sur la terrasse en bois devant vous mais attention une Méchaniste est postée à droite alors ne faites pas trop de bruit en sautant sur la terrasse. Une fois de retour sur le chemin de ronde positionnez-vous dans le coin sud-est et montez le plus haut possible. Faites quelques pas vers le sud puis regardez vers l'est. Sauvegardez puis sautez sur le rebord en bois situé en contrebas de l'immeuble en face **(Photo 69)**.

Ouvrez les volets et pénétrez dans la pièce puis traversez-la. Sortez par l'autre fenêtre. Cela ne vous rappelle rien cette tour ? Si bien sûr ! C'est la tour où les archers se sont entretués tout à l'heure. Continuez votre chemin vers l'est, sautez dans l'escalier derrière la fenêtre ouverte. Descendez, traversez l'appartement suivant pour revenir sur les premières terrasses. Attention, une Méchaniste monte la garde sur le toit qui possède une sorte d'antenne. Neutralisez-la puis retournez à l'endroit précis où vous avez débuté le niveau.

MISSION 11

ET UN DIAMANT ! UN !

Pour commencer, partez vers le sud. Arrivé à côté de la perforatrice, partez à droite vers l'ouest pour vous cacher derrière le pilier juste après la perforatrice. Sortez votre matraque et attendez que la Méchaniste passe devant vous pendant sa ronde. Assommez-la puis entrez dans la cabane située derrière le pilier. Prenez les flèches à feu et les flèches à eau sur le rebord de la fenêtre puis lisez le livre posé sur la table.

Sortez de la cabane, montez sur la perforatrice et utilisez l'interrupteur à côté du levier. Descendez du côté droit et regardez dans le trou provoqué par la mèche de la perforatrice. Prenez le diamant, faites le tour de la perforatrice et engagez-vous dans le tunnel nord-ouest. Au bout du couloir, tournez-vous vers le nord-est et poursuivez votre chemin pour arriver à la cage d'ascenseur **(Photo 70)**.

MAINTENANT, UN PEU D'ESCALADE

Ne prenez pas l'ascenseur, vous seriez vite repéré. Tournez-vous vers l'est, passez à côté des caisses, baissez-vous et passez sous la roche. L'ascension n'est pas très difficile : montez sur le rebord est, tournez-vous vers le nord puis montez sur le nouveau rebord. Tournez-vous vers l'ouest, avancez de quelques pas puis faites face à la paroi sud. Montez deux fois de suite sur les rebords puis orientez-vous vers le nord-ouest. Au bout, montez encore deux fois de suite sur les rebords situés contre la paroi nord. Regardez vers l'est, une corde n'attend que vous.

Prenez votre élan et sautez dessus. Une fois bien installé, montez tout en haut pour dominer la situation et prendre les flèches à gaz accrochées sous le surplomb de la roche. Tournez-vous vers l'ouest, vous verrez le système de détection des Méchanistes ainsi qu'une autre corde **(Photo 71)**.

NEUTRALISATION DU SYSTÈME DE SURVEILLANCE

Sautez sur la seconde corde lorsque la tête de surveillance se tourne vers l'ascenseur puis montez tout en haut pour ne pas être détecté. Tournez-vous vers l'est et sautez sur la corniche en face de vous, attention ça glisse ! Regardez la paroi sud et sautez sur la nouvelle corde devant l'entrée d'un couloir. Entrez dans le conduit, tournez à droite, suivez la pente pour sortir du conduit et accéder à la poutre au-dessus de la tête de surveillance. Coupez le courant électrique grâce à l'interrupteur puis retournez à la sortie du conduit. Laissez-vous tomber vers l'ouest et atterrir au niveau de la tête de surveillance. Au nord un Méchaniste garde un pupitre de commande **(Photo 72)**. Avancez sur la pointe des pieds et assommez-le. Actionnez l'**interrupteur de droite** pour ouvrir l'atelier de réparation situé au dernier étage de ce puits de forage.

RETOUR À L'AIR LIBRE

Tournez-vous vers l'est et sautez de nouveau sur la corde puis sur la corniche. Ressautez sur la corde située devant le conduit et cette fois montez jusqu'en haut. Sautez dans le coin nord-est car il est sombre et les gardes ne vous verront pas. Dès que la Méchaniste qui fait sa ronde vous tourne le dos assommez-la puis courez vers la Méchaniste gardant l'ascenseur pour la neutraliser elle aussi.
Pénétrez par l'ouverture située le plus près de la corde pour entrer dans l'atelier de réparation. Lisez le mémo posé sur l'établi puis partez à l'est en suivant le tunnel. Tout au bout se situe le fond du puits. Agrippez-vous à la corde, montez mais attention, un mécha guerrier patrouille dans la cour suivante. Attendez qu'il vous tourne le dos pour sortir du puits et vous diriger vers le nord-est **(Photo 73)**.

LE GLOBE DE NAVIGATION

L'ouverture dans la roche vous conduit dans la cour de la vieille maison. Longez la paroi rocheuse vers le nord pour vous positionner derrière la terrasse. Montez silencieusement sur la terrasse et assommez la Méchaniste montant la garde. Pénétrez dans la maison par la porte. Ouvrez la porte à gauche et engagez-vous dans le couloir. Avancez sur la pointe des pieds, ouvrez la première porte à droite et assommez le garde. Ouvrez la porte située dans le mur ouest, prenez la bourse posée sur la table ainsi que les flèches à mousse accrochées au plafond.

Ouvrez la porte sud pour revenir dans le couloir. Allez au bout du couloir puis tournez à gauche en direction du nord. Tout au bout de ce couloir se trouve l'escalier vous permettant de monter à l'étage. Une fois en haut des marches ouvrez la porte de gauche pour entrer dans le grenier. Prenez les flèches à eau posées au sol, regardez le mur nord et utilisez deux flèches à feu au milieu de la cloison. Une porte secrète va s'ouvrir pour permettre de récupérer le **globe de navigation** (un de vos objectifs) et quelques pièces de monnaie **(Photo 74)**.

POUR QUELQUES PIÈCES D'OR EN PLUS...

Sortez du passage secret, traversez le grenier pour vous situer en haut des marches de l'escalier. Si vous désirez obtenir de l'or, vous devrez assommez les deux gardes situés dans la dernière pièce au bout du couloir. Pour cela, éteignez la torche dans le couloir, attendez dans un coin sombre qu'ils terminent leur conversation puis assommez-les sans faire de bruit. L'un d'entre eux possède une bourse à sa ceinture. Maintenant redescendez l'escalier et dirigez-vous vers la porte d'entrée de la maison. Entrez dans le couloir qui part vers l'ouest et passez la première porte à gauche. Descendez les quelques marches en bois pour vous retrouver à la base du phare.

LA CLÉ DE LA CHAMBRE FROIDE

Attention un garde patrouille à la base au phare. Attendez dans la petite pièce où il y a les quelques marches puis assommez-le pendant qu'il effectue sa ronde. Suivez le couloir vers l'ouest, sur votre gauche vous pourrez apercevoir une pièce circulaire où une roue est accrochée sur le mur sud. Souvenez-vous de cette pièce, il faudra y revenir. Pour le moment suivez le couloir qui mène aux escaliers du phare. Même si c'est tentant ne courez pas dans les escaliers, le mage situé tout en haut du phare a une très bonne oreille.

En haut des marches vous trouverez une échelle, montez silencieusement pour dérober la **clé de la chambre froide** au mage surveillant le phare **(Photo 75)**. Les boutons rouges situés à la base de la lampe du phare se sont pas utilisables donc vous n'êtes pas obligé de combattre le mage pour obtenir la clé.

LA PLATE-FORME DE SURVEILLANCE

Redescendez les marches du phare, passez devant la pièce de la roue cassée, suivez le couloir qui tourne autour de cette pièce pour arriver de nouveau dans la cour du puits. Attendez que le mécha guerrier passe devant vous pour éteindre sa chaudière grâce à deux flèches à eau. Au sud-ouest vous apercevrez une plate-forme avec une Méchaniste gardant la cour. Passez sous la plate-forme en longeant la paroi sud de la cour puis montez sur la plate-forme grâce à la rampe d'accès. Surveillez les mouvements de la Méchaniste et utilisez des flèches à mousse pour vous approcher d'elle. Une fois débarrassé d'elle, prenez la potion de souffle ainsi que les deux flash bombs posées sur le muret à droite.

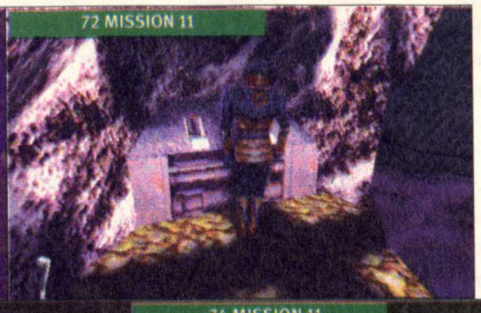
LOTUS L'ESQUIMAU HUMAIN

En regardant vers le nord-ouest, vous apercevrez un garde ouvrant et fermant une porte. Celui-ci ne possède rien de particulier. À vous de voir si vous voulez le neutraliser ou pas. Redescendez de la plate-forme par la rampe d'accès, dirigez-vous au nord-est puis à l'est pour arriver devant la porte de la chambre froide. Utilisez la clé adéquate et entrez. Vous ne trouverez rien d'intéressant dans la première salle. Allez tout au bout à droite puis actionnez les deux interrupteurs du sas et **discutez avec Lotus (Photo 76)**. Celui-ci vous demande de le tuer... Soyez bon prince et abrégez ses souffrances. Utilisez une flèche pour mettre fin à son calvaire puis prenez le piquet en bois posé sur le banc. Ressortez de la chambre froide, il n'y a plus rien à faire ici, et retournez dans la pièce circulaire du phare. Utilisez le piquet en bois sur la roue accrochée au mur et actionnez-la. Le parquet se transformera en monte-charge et descendra vers de nouvelles aventures.

NOUVEAUX OBJECTIFS

Regardez vers l'ouest, vous verrez un Méchaniste noir, de dos devant un pupitre. Armez-vous de votre matraque et courez l'assommer. Une tête de surveillance située à gauche vous détectera probablement mais ne donnera pas l'alarme si vous êtes rapide. Après avoir neutralisé le garde, actionnez l'interrupteur pour ouvrir les panneaux devant vous : de nouveaux objectifs vous seront attribués. Admirez le sous-marin **(Photo 77)** et tournez-vous. À droite, au sud-est, se trouve l'entrée d'un couloir protégée par la tête de surveillance.

71 MISSION 11


72 MISSION 11

73 MISSION 11

74 MISSION 11

75 MISSION 11

Lotus est plutôt... refroidi.

77 MISSION 11

78 MISSION 11

Utilisez les **interrupteurs 1 et 2** puis retournez au pied de la rampe. Dirigez-vous vers le sud, un Méchaniste noir garde les entrées des tunnels 1 et 2, assommez-le puis retournez sur la première rampe au début de l'entrepôt.

LE SOUS-MARIN

Suivez le couloir vers le sud pour accéder au bassin où se trouve le sous-marin. Plongez et dirigez-vous vers l'arrière. Sous le sous-marin vous trouverez une écoutille, ouvrez-la et pénétrez dans la salle des machines. Avancez, ouvrez trois sas pour arriver au pied d'une échelle.

Montez à l'étage supérieur et écoutez à la porte sur votre gauche. Dès que vous entendrez que le garde s'éloigne, entrez. Prenez le pot en or sur la table et passez la nouvelle porte. Sans perdre de temps appuyez sur le bouton situé sur le mur à droite. Une fois la trappe ouverte, entrez, prenez les deux torches puis attendez le garde. Lorsque vous l'aurez neutralisé, passez la porte sud pour arriver dans une salle avec un placard au centre (la porte est sur le mur ouest). Entrez dans le placard et prenez les deux flèches à eau dans le bac à eau. Sortez du placard et ouvrez la porte sud. Vous voici maintenant dans un couloir avec une cabine de chaque côté. Vous trouverez une bourse dans la cabine de droite et le **livre du capitaine (Photo 78)** dans celle de gauche, l'un de vos objectifs. Retournez dans le couloir et ouvrez la porte sud pour entrer dans la salle de réception. Prenez toute la nourriture et la vaisselle puis retournez à l'échelle. Descendez et retournez à l'écoutille de la salle des machines. Plongez et dirigez-vous vers l'ouverture ouest du bassin.

L'ENTREPÔT PRINCIPAL

Reprenez votre respiration puis replongez pour suivre en apnée le chemin partant vers l'ouest. Restez bien sous le plancher pour ne pas être repéré. À l'intersection prenez à droite en direction du nord. Suivez le plancher le plus loin possible pour arriver à l'entrée d'un entrepôt en bois. Sortez de l'eau sans faire de bruit et assommez le garde devant la porte. Prenez-lui la clé de l'entrepôt, ouvrez la porte et dissimulez le corps à l'intérieur. La fouille des coffres se révèlera intéressante : vous y trouverez le **récipient rouillé** et une partie du butin.

LA CABANE DES PIRATES ET LES CLÉS 3 ET 4

Sortez de l'entrepôt et marchez en direction du sud pour revenir à l'intersection. Une tête de surveillance est installée juste au croisement.

Engagez-vous dans le couloir en courant et cachez-vous dans le renfoncement à gauche. Attendez qu'un Méchaniste noir fasse sa ronde pour l'assommer puis poursuivez votre chemin vers le sud.

L'ENTREPÔT

Au bout du couloir vous arriverez dans un entrepôt taillé dans la pierre rempli de caisses et surveillé par un mécha-guerrier. Neutralisez le mécha puis fouillez la salle. Une des caisses sur la gauche est ouverte, prenez-y les flèches à eau et le globe de surveillance. Sur la droite, juste après la première rampe et derrière les caisses vous obtiendrez deux flèches à mousse accrochées à la roche. Avancez vers le sud-ouest jusqu'à la seconde rampe. Utilisez une flèche à eau pour neutraliser le petit mécha au sud puis avancez vers lui.

Plongez et poursuivez sous le plancher en direction du sud. Remontez sur le plancher à côté de la torche accrochée au mur. Éteignez cette source de lumière indésirable et pénétrez dans la vieille cabane des pirates. Utilisez l'escalier à gauche pour monter sur la terrasse et prenez les flèches à feu et à eau posées sur le rebord. Tournez-vous vers l'ouest et entrez dans le poste de garde. Neutralisez le Méchaniste noir et prenez les **clés 3 et 4 du sous-marin (Photo 79)**.

LE POSTE 1

Redescendez à la porte d'entrée de la cabane et engagez-vous cette fois-ci dans l'escalier qui descend. Ouvrez la porte sur la gauche et prenez le parchemin posé à terre. Ressortez et suivez le tunnel métallique qui part vers le sud. Dans la salle suivante le revêtement est en fer, armez-vous d'une flèche à gaz et utilisez-la sur le garde qui apparaîtra à l'est. Une fois débarrassé du gêneur, inspectez la pièce pour trouver une potion de vie et une autre de souffle derrière une vitre. Passez dans le poste de garde numéro 2 où vous attendent trois grenades éblouissanteset quatre torches sur une étagère à gauche.

Engagez-vous dans le tunnel partant vers l'est pour revenir dans une salle que vous connaissez puisqu'il s'agit des deux leviers.

Entrez dans le tunnel numéro 1 en faisant attention aux Méchanistes noirs qui patrouillent car vous voici dans le poste de garde principal !

LE POSTE 2 ET LA CLÉ 5

Attendez dans le seul coin sombre de cette première salle, c'est-à-dire à gauche en sortant du tunnel. Laissez passer le garde et introduisez-vous dans le couloir dont l'entrée est à l'ouest. À peu près au milieu du couloir une tête de surveillance est fixée au plafond. Attendez qu'elle regarde ailleurs pour avancer jusqu'à la salle des casiers. Mettez-vous tout de suite dans le coin sombre à droite de l'entrée et utilisez une flèche à gaz pour neutraliser les deux gardes qui piétinent près de vous **(Photo 80)**. Tournez-vous vers le couloir et attendez que le garde revienne pour l'assommer. Maintenant ouvrez les casiers pour dérober leur contenu : une bourse, une potion de souffle, de l'argent et des torches. Ne prenez rien d'autre car en les reposant vous feriez un bruit monstre. Avant de sortir, n'oubliez pas le papyrus posé sur une étagère. Retournez dans la première salle du poste de garde (où vous vous êtes caché dans la pénombre) et engagez-vous dans l'ouverture située dans le mur sud. Vous voici dans une salle avec un grand escalier. À droite de celui-ci vous trouverez un trou avec de l'eau **(Photo 81)**.

Pénétrez à l'intérieur et suivez le chemin jusqu'à ce que vous soyez sous le vestiaire des gardes. À cet endroit vous trouverez la **clé 5 du sous-marin**.

LE VILLAGE DES PIRATES

Retournez dans la salle de l'escalier, montez-le puis tournez à gauche. Continuez jusqu'à ce que vous arriviez sur un plancher en bois. Passez par l'ouverture devant vous et éteignez les deux torches accrochées au mur. Ouvrez la porte située dans le mur ouest et attendez que le Méchaniste noir fasse sa ronde **(Photo 82)**. Assommez-le puis plongez dans l'eau en direction du nord afin de pénétrer dans le bunker isolé à l'ouest sans être repéré. À l'intérieur vous trouverez trois mines. Ressortez et retournez à l'endroit où vous avez assommé le dernier Méchaniste. Placez-vous sous la torche pour que les sentinelles vous voient. Dès l'alerte donnée, pénétrez dans la petite pièce maintenant obscure (vous y avez éteint deux torches), attendez quelques instants puis ressortez et dirigez-vous vers le sud en utilisant le plancher pour entrer dans la salle à manger des pirates. Ne vous y attardez pas, vous reviendrez dans cette endroit. Montez les marches puis dirigez-vous vers l'ouest en direction de la plateforme métallique et pénétrez dans le tunnel.

LE VILLAGE ENGLOUTI

Avant de rester dans l'eau, vérifiez que vous avez les potions de souffle à portée de main.

Une fois équipé, pénétrez dans le couloir sous-marin. Entrez dans la première salle à droite, il n'y a rien d'intéressant pour vous, vous pouvez y prendre de l'air. Retournez dans le couloir inondé et suivez le chemin vers l'est. Tout au bout, allez vers le sud et entrez dans la salle en face de vous. Vous y trouverez le **Livre Saint** que vous cherchiez **(Photo 83)**. Utilisez une potion de souffle et retournez sur la plate-forme métallique menant à ce village inondé. Si les sentinelles se sont quelque peu dispersées dans le village vous pourrez les neutraliser sans grand problème. Par contre, si elles ont repris leur position, sautez dans l'eau dès que vous le pourrez et retournez dans la salle à manger des pirates sans faire de bruit. Dérobez tout l'argent posé sur la table puis lisez le journal de bord du capitaine Markham situé au sud-est de la pièce derrière un pilier. Sortez de la salle à manger et dirigez-vous vers le sud. Préparez une torche puis sautez dans l'eau.

LE TRÉSOR DU CAPITAINE MARKHAM

Le long de la paroi sud vous trouverez un passage sous-marin, engagez-vous à l'intérieur pour arriver dans une salle avec un canot de sauvetage cassé. Vous trouveriez un autre passage en regardant vers le haut. Dépêchez-vous car votre réserve d'oxygène n'est pas illimitée. Sortez de l'eau et avancez vers la lumière. Montez les escaliers pour atteindre le pont supérieur de ce bateau prisonnier des roches **(Photo 84)**. Lisez le message planté dans le dos du squelette qui tient la barre puis tournez-vous vers l'est. Ouvrez la porte à double battant et pénétrez dans la cave immergée. Tout au bout à l'ouest vous trouverez un coffre, prenez le **butin du capitaine Markham** puis ressortez de l'eau. Le fantôme du capitaine vous attend sur le pont pour vous faire payer l'ignominie que vous venez de commettre : voler ses bijoux ! Pour vous sauver, vous devez retourner au puits naturel par lequel vous êtes arrivé. Il vous suffit de courir sans vous retourner et de plonger dans l'eau. Une fois dans l'eau, retournez au village des pirates par les passages sous-marins. Il ne vous reste plus qu'à retourner dans le sous-marin. Passez par l'écoutille de la salle des machines et dirigez-vous vers la pièce numéro 5. Utilisez la clé adéquate pour entrer et terminer le niveau 11.

MISSION 12

LES INTERRUPTEURS D'ACCÈS AUX SITES ARCHÉOLOGIQUES

Dès le début de ce niveau, tournez-vous vers le nord et avancez. À l'intersection, prenez à droite pour arriver devant un bâtiment immense dont l'entrée est gardée par des Méchanistes. Au nord-ouest vous apercevrez de gros barils, dirigez-vous vers eux pour pénétrer à l'intérieur. Dans ce couloir vous ne trouverez rien d'intéressant, allez vers l'entrée mais tournez à droite pour découvrir un hall gardé par un mécha guerrier **(Photo 85)**. Il y a trois dortoirs de chaque côté de cette salle, visitez les coffres s'y trouvant pour obtenir des flèches, de l'or, des torches, des mines, en fait tout ce dont vous aurez besoin durant cette nouvelle mission.

Il y a deux Méchanistes qui font leur ronde à l'étage supérieur de cette grande salle, neutralisez-les pour obtenir **la clé argentée**. À l'étage, vous trouverez une pièce fermée à clé à l'est et cinq autres pièces où la lumière s'allume lorsque vous entrez (méfiez-vous si vous n'avez pas assommé les deux gardes). Visitez les six salles en utilisant la clé que vous venez de dérober si nécessaire et récupérez tout ce qui se trouve à l'intérieur. Rendez-vous maintenant devant la chaudière située au nord-ouest pour récupérer la flèche à feu à l'intérieur de son foyer puis dans la salle au nord-est pour prendre une autre flèche à feu dans la seconde chaudière. Descendez l'escalier situé au sud-est de cette salle pour arriver dans une sorte d'entrepôt. Quittez cette salle par le nord, pénétrez dans une chambre puis sortez par l'ouest. Suivez le couloir pour arriver dans la salle principale des machines. Prenez la flèche bruyante dans le coffre au centre de la pièce et sortez par l'ouest. Dans la chambre suivante prenez la potion de vie sur la table de nuit puis sortez par le sud. Dans ce bureau vous trouverez le parchemin pour connaître l'ordre des sites à visiter et **deux interrupteurs** l'un à côté de l'autre sur le mur est **(Photo 86)**. Actionnez-les puis sortez complètement de ce bâtiment.

Une fois dehors dirigez-vous vers le sud-ouest et franchissez la grande porte métallique maintenant ouverte. Suivez le chemin, montez sur un pont en bois jusqu'à se que vous voyez deux Méchanistes discuter **(Photo 87)**. Cette place est le point de départ pour accéder à tous les sites archéologiques.

LES SITES 8 ET 7

Commençons par le huitième site. Prenez en direction du nord, éteignez la lumière sur la gauche puis attirez les deux premiers gardes présents sur le site 8 dans la pénombre.

Une fois assommés, utilisez une flèche à feu pour détruire la tête de surveillance et attirer le dernier garde du site dans le noir. Entrez dans la maison située au nord-est, montez les escaliers et ouvrez le coffre grâce à vos passes pour prendre l'or à l'intérieur.

Sortez de la pièce par l'ouest et continuez jusqu'à l'ouverture située dans le mur sud. Brisez la tête de surveillance accrochée au plafond vers l'ouest pour attirer les quatre gardes du site 7. Faites un peu de bruit dans l'encadrement de la porte et cachez-vous dans la petite cellule à l'ouest où se trouve un squelette. Attendez patiemment que les gardes viennent vers vous et utilisez une ou deux flèches à gaz pour les endormir. Sortez de la cellule puis dirigez-vous vers l'ouest. Le site 7 n'est protégé que par deux têtes de surveillance et un lance-flèches.

Entrez dans le premier bâtiment à droite et éteignez la lumière. Montez l'escalier pour trouver une pile de pièces derrière un seau puis redescendez et positionnez-vous dans l'encadrement de la porte. Vous verrez en face une porte surmontée de la pancarte "site 7". Courez pour entrer dans cette maison. Montez l'escalier, entrez dans la dernière pièce et dérobez le contenu des deux coffres. Positionnez-vous au sommet de l'escalier **(Photo 88)**, sautez sur le rebord du mur cassé à droite, baissez-vous puis prenez les trois piles de pièces au-dessus de l'entrée de la maison. Sautez dans la ruelle et dirigez-vous vers le sud.

Au bout de la rue vous n'aurez pas le choix et vous irez à l'ouest. Dans la seconde maison à droite vous trouverez une flèche à feu, ressortez et positionnez-vous dans la pénombre à côté de la lumière accrochée sur le mur ouest au bout de la ruelle. Attendez que les cinq Méchanistes patrouillant passent devant vous pour les neutraliser (c'est assez long mais c'est beaucoup plus simple !).

Prenez maintenant la direction du sud jusqu'à l'intersection et dirigez-vous vers l'ouest. Vous trouverez un passage dans la roche quelques mètres plus loin en direction du sud. Montez la rampe en direction du site 4 jusqu'à se que vous arriviez devant l'entrée du site 2 **(Photo 89)**.

LE LIVRE ET CAVADOR

Dans cette pièce du site 2 vous trouverez un tonneau rouge mais surtout le **livre des inscriptions**, enfin un objectif atteint ! Ouf ! Entrez en douceur dans cette pièce, une Méchaniste de mauvais poil patrouille dans le bâtiment.

Quittez le site sur la pointe des pieds et retournez au bas de la rampe. Utilisez le passage dans la roche situé au nord et éteignez la lumière en face. À l'ouest, il y a une grande salle gardée par un Méchaniste qui vous tourne souvent le dos : erreur fatale ! Assommez-le et dissimulez-le dans le passage de la roche. Il possède une potion de vie, prenez-la puis dirigez-vous vers l'ouest en direction du site numéro 6. À l'intersection suivante où quatre sites sont signalés, cachez-vous dans l'ombre au nord et attendez qu'un Méchaniste passe. Continuez maintenant vers l'ouest en direction du site 5.

Entrez dans le prochain couloir à gauche, en esquivant la tête de surveillance, puis ouvrez la porte à double battant grâce à vos passes.
Une autre tête de surveillance est située derrière la double porte, attendez qu'elle regarde ailleurs et que le garde patrouillant ne soit plus dans les parages. Montez les marches au sud et pénétrez dans la première salle à droite en sprintant. Attendez que le garde repasse devant vous pour le neutraliser, vous devrez repartir par ce chemin il vaut mieux qu'il soit dégagé quand les choses vont se compliquer ! Dissimulez le corps dans la salle où vous étiez puis sortez par le passage au sud-est. Tournez à gauche, montez les marches pour vous retrouver dans un couloir est-ouest. À l'intersection, jetez un coup d'œil au nord et éteignez la première lampe du couloir puis la seconde. Avancez et glissez-vous dans le renfoncement à droite lorsque le garde au fond du couloir vous tourne le dos. Éteignez la lampe au-dessus de votre tête et approchez-vous du garde au bout du couloir. Un garde et Cavador seront dans l'encadrement de la porte à droite, ne vous en préoccupez pas pour le moment. Assommez le garde au bout du couloir puis ouvrez la porte située à l'est. Éteignez les deux braseros dans la chambre de Cavador, assommez le garde puis visitez la chambre. Prenez les flèches, les chandeliers et surtout son **agenda (Photo 90)** pour obtenir un nouvel objectif ! Retournez dans le couloir où il y avait le garde, repassez devant Cavador et le Méchaniste puis ouvrez la seconde porte à gauche.

LA GRANDE ÉVASION

Une Méchaniste dort sur un lit, assommez-la puis retournez dans le couloir. Faites du bruit et neutralisez le dernier garde avant d'assommer Cavador et de le prendre avec vous. Redescendez à l'étage inférieur puis sortez du site 5.
Retournez au site 7 en faisant attention aux patrouilles restantes jusqu'à la première maison que vous aviez visitée. Il y a, à cet endroit, un interrupteur ainsi qu'un escalier. Montez les marches et prenez en direction du nord. À l'intersection allez tout droit et descendez la rampe. Tournez-vous en direction de l'est et avancez pour atteindre l'entrée du **9e site (Photo 91)**.

Entrez dans le bâtiment, esquivez la tête de surveillance et engagez-vous dans les escaliers situés à gauche. Montez puis prenez à gauche à l'intersection, continuez tout droit pour arriver dans une caverne éclairée par deux braseros. Mission terminée !

LE SECRET

Pour ceux voulant posséder tous les secrets, vous trouverez le seul secret du niveau sur le site 4. Sous la voie ferrée, vous trouverez les maisons scellées, regardez sur le côté droit de l'une d'elles pour trouver un **interrupteur (Photo 92)** qui vous ouvrira la dalle.

MISSION 13

Dans les missions précédentes vous n'aviez pas le droit de tuer la moindre personne, dans la mission qui suit vous ne devez même pas essayer d'assommer qui que ce soit...

LES DEUX PREMIERS SECRETS

Une fois n'est pas coutume, commençons par un secret. Sortez de la piscine et dirigez-vous vers le nord-ouest, montez sur le toit de la remise et actionnez l'interrupteur qui va ouvrir le **premier secret (Photo 93)**. Pénétrez dans la maison, traversez le rideau rouge sur votre droite pour entrer dans une sorte de chapelle. Ouvrez la porte située dans le mur est, puis dans la salle suivante ouvrez la porte du mur nord. Vous voici dans un grand couloir, partez à l'est et ouvrez la porte à double battant située au bout. Courez pour atteindre la seconde porte à droite. Ouvrez la porte pour trouver les **commandes des têtes de surveillance (Photo 94)**. Actionnez les deux gros interrupteurs du haut puis préparez-vous à sortir de la pièce. Un garde patrouille dans le grand couloir que vous venez de traverser alors méfiez-vous de ne pas vous retrouver nez à nez avec lui. Ouvrez la porte ouest, pénétrez dans cette nouvelle pièce et actionnez le petit levier situé dans le mur au-dessus du canapé pour obtenir le **second secret**. Traversez le rideau rouge le plus proche de vous pour voir une ouverture qui relie deux pièces.

PANNEAUX DE CONTRÔLE

Vous rencontrerez de nombreux panneaux de contrôle **(Photo 94)** dans cette mission et la suivante. Voici leur fonctionnement :
les deux interrupteurs on/off contrôlent les têtes de surveillance, les deux interrupteurs du bas contrôlent les canons situés sous les têtes de surveillance et le petit interrupteur central allume ou éteint la lumière au-dessus du panneau.

Chaque couloir principal possède son propre système de surveillance !

LE TROISIÈME SECRET ET LA TÊTE DE COUCOU

Retournez dans le grand couloir et repassez la porte à double battant cette fois-ci vers l'ouest. Ouvrez la première porte à droite pour trouver un escalier qui vous mènera au 1er étage. Passez la double porte située dans le mur est ; vous voici dans un grand hall, longez le balcon et ouvrez la porte du mur sud pour accéder dans un nouveau couloir. Ouvrez la double porte du mur sud pour entrer dans le bar. Actionnez le petit levier au sud-est derrière la lampe pour ouvrir le **3ème secret**, un long couloir secret. Sortez du bar par le passage secret et continuez vers l'est jusqu'à se que vous trouviez le second petit levier sur le mur gauche. Pénétrez dans le placard, traversez le rideau rouge et ouvrez la porte ouest. Dans la pièce suivante vous devrez actionner l'interrupteur en haut à droite et celui en bas à gauche pour neutraliser le système de surveillance. Retournez dans le couloir et suivez-le vers l'est puis vers le nord. Ouvrez la porte nord puis prenez la **tête de coucou** dans la boîte à outil posée au sol à droite. Retournez dans le couloir pour finalement vous retrouver dans le long couloir secret. Allez tout au bout à l'est et utilisez l'interrupteur à droite pour entrer dans la bibliothèque.

LE QUATRIÈME SECRET, LE PARCHEMIN ET L'ESCALIER SECRET

Dans cette bibliothèque patrouille un fantôme alors faites attention ! Rendez-vous dans la sec-

tion "P" et actionnez un livre pour ouvrir le **4e secret**. Trouvez quatre livres qui relatent l'histoire de Giles et Lorna, ceci aura pour incidence de faire apparaître deux parchemins dans la section "L". L'un d'eux correspond à la **correspondance de Gervaisius (Photo 95)**, c'est un objectif optionnel mais si vous le remplissez maintenant vous n'aurez pas à le faire dans la mission 14 ! Sortez de la bibliothèque par la porte au nord-est. Dans le couloir se trouve une horloge, elle comporte une tête de coucou sur laquelle vous cliquerez pour régler l'heure. Minuit l'heure du crime... Le passage vers l'**escalier secret** (qui est aussi le **5e secret**) s'ouvrira quelques mètres plus loin. Vous devez maintenant retourner à l'escalier qui vous a permis de monter à l'étage.

LES SIXIÈME ET SEPTIÈME SECRETS, LA FIN DE LA MISSION

Une fois à l'escalier descendez et retournez dans le large couloir. Passez la double porte à l'est puis ouvrez la prochaine porte à gauche. Vous voici dans une grande salle où une magicienne garde une porte à l'ouest. Vous devez vous rendre au nord sans attirer son attention. Ouvrez la porte au nord-est pour entrer dans un large couloir. Allez à l'est puis au sud et ouvrez la double porte à l'est. Vous voici devant un grand escalier, fermez la double porte et dirigez-vous vers le nord pour chercher un petit levier ouvrant le **6e secret (Photo 96)**. Ouvrez de nouveau la double porte du mur ouest et pénétrez dans un couloir. Passez la petite arche au nord puis examinez la tapisserie murale avec un "G" au centre, le **7e secret** est découvert ! Retournez-vous à 180°, foncez sur la porte en face de vous en direction du sud et ouvrez la porte. Vous êtes dans le hall d'entrée mais cela veut dire pour vous que vous êtes proche de la sortie. Dissimulez-vous derrière le pilier de gauche et **utilisez une flèche bruyante en direction du sud-est**. Le garde de faction devant la porte ouest ira voir ce qui se passe. Sprintez jusqu'à la porte, crochetez la serrure et sortez victorieux de cette difficile mission.

LES HUITIÈME ET NEUVIEME SECRETS

Bien que ne faisant pas partie des objectifs, voici la localisation des huitième et neuvième secrets. Vous devez monter au 1er étage par un escalier qui est au nord-ouest de la salle de bal afin d'atteindre un large couloir gardé par un soldat. Utilisez des flèches pour qu'il regarde ailleurs puis pénétrez dans le poste de commande de la sécurité.

Désactivez le système puis dirigez-vous vers l'ouest de cette pièce pour actionner un **petit levier**. Vous voici dans le huitième secret. Revenez dans le poste de sécurité, distrayez une nouvelle fois le soldat et passez la double porte à l'ouest. Ouvrez la première porte à gauche, entrez puis allez dans le placard sur le mur ouest. Actionnez le **petit levier situé au plafond** pour passer dans la salle d'eau. Ceci est le neuvième secret.

MISSION 14

Retour dans la maison précédente ! Mais cette fois on peut assommer qui on veut... champagne !

C'EST REPARTI... JUSQU'AU PANNEAU DE CONTRÔLE

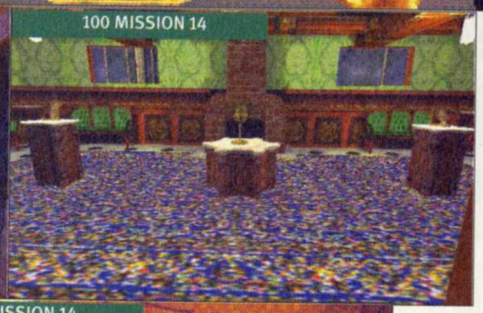
Comme dans la mission précédente, vous commencez par avoir les pieds mouillés ! Sortez de la piscine puis montez sur le toit de la remise située au nord-ouest pour actionner le petit levier ouvrant le passage secret. Pénétrez dans la maison, tournez à droite et traversez le rideau rouge pour entrer dans la chapelle **(Photo 97)**.

Montez la volée de marches dans le coin nord-ouest pour prendre la potion de vie posée sur le guéridon puis revenez dans la chapelle. Ouvrez la porte est pour arriver dans une salle où la cheminée fonctionne. Il y a deux portes sur la droite, ouvrez celle le plus à gauche et assommez les occupants. Traversez la pièce pour prendre l'or et les bijoux dans le coffre situé derrière le rideau. Sortez de cette pièce et ouvrez la porte nord pour pénétrer dans un large couloir. Ouvrez la double porte est puis entrez dans la première salle à droite. Actionnez le petit levier situé sur le mur sud à gauche de la tapisserie puis passez le rideau rouge le plus proche de vous.

98 MISSION 14

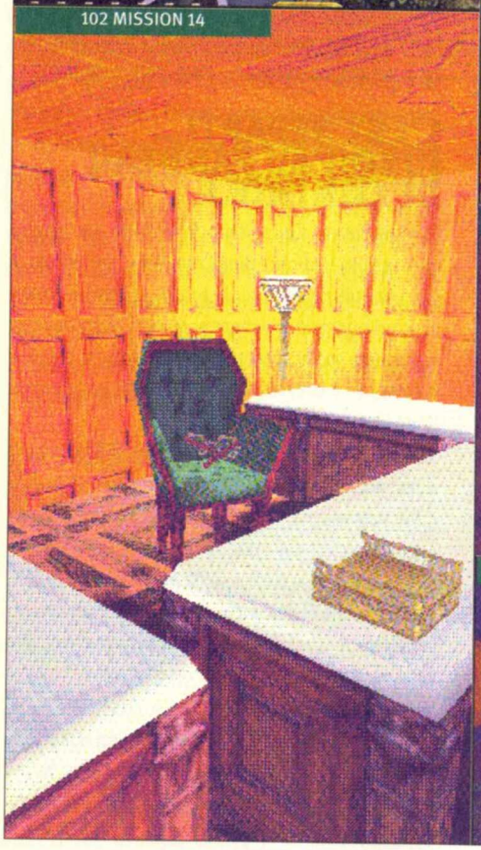
99 MISSION 14

100 MISSION 14

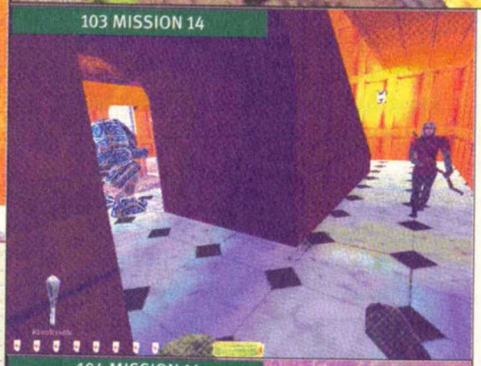


101 MISSION 14

102 MISSION 14



103 MISSION 14



104 MISSION 14

Prenez la flèche dans le premier coffre puis l'or dans le second. Suivez le tracé du passage secret et entrez dans la salle du dormeur. Assommez-le **(Photo 98)** puis dérobez le diamant dans le coffre derrière le dernier rideau rouge. Sortez par la porte est et utilisez le panneau de contrôle dans le coin sud-est pour désactiver les têtes de surveillance.

OBJECTIF : L'ESCALIER SECRET MENANT AU DEUXIÈME ÉTAGE

Ouvrez la porte nord et attendez dans l'encadrement de la porte que le garde fasse sa ronde, assommez-le puis courez jusqu'à la double porte ouest. Ouvrez-la, continuez vers l'ouest puis ouvrez la première porte à droite pour accéder à un l'escalier. Lisez le livre posé au sol puis montez. Ouvrez la double porte au nord-est pour arriver dans la salle principale où patrouillent de nombreux gardes. Avancez tranquillement jusqu'à l'autre bout du balcon et foncez sur la serrure de la porte. Éteignez la lampe en face de vous puis ouvrez la double porte est grâce à vos passes.

Vous voici dans le bar, assommez le robot bleu puis prenez l'argent posé sur le comptoir et les étagères ainsi que la flèche à eau dans le coffre de la remise. Sortez du bar par le passage secret situé derrière la lampe du mur est et suivez le long couloir qui vous mène vers l'est. Tout au bout, actionnez le petit levier à droite pour entrer dans la bibliothèque. Traversez-la entièrement pour ouvrir la porte dans le coin nord-est. Vous voici devant une horloge, réglez l'heure sur minuit pour ouvrir le passage menant au deuxième étage **(Photo 99)**.

OBJECTIF : L'ACCÈS AUX TROIS PREMIÈRES SALLES DU TRÉSOR

Montez l'escalier puis entrez dans le couloir qui part vers le nord puis vers l'ouest. Arrivé dans l'angle éteignez les deux lumières que vous verrez à l'ouest. Marchez sur la pointe des pieds pour passer le poste de sécurité à gauche. Le garde ne vous verra pas voler la pile de pièces qui se trouve sur le comptoir. Avancez tout au bout du couloir et attendez le mécha guerrier et l'archer qui patrouillent dans l'autre couloir.

Utilisez une flèche à mousse dans l'encadrement de la porte puis assommez l'archer quand il passera devant vous. Dissimulez-le dans la pénombre puis attendez le mécha et neutralisez-le grâce à deux flèches à eau.

Engagez-vous dans le couloir sud puis ouest et arrêtez-vous devant la porte de gauche. Crochetez la serrure pour entrer dans la première salle du trésor **(Photo 100)**. Dans les six salles du trésor, les tapis sont piégés : dès que vous posez un pied dessus, des nuages toxiques vous foudroient quasiment instantanément ! Il va falloir ruser grave pour réussir le casse du siècle...

La ruse s'appelle la **flèche à corde** ! Comme tout le monde le sait (surtout vous) une flèche à corde se plante dans le bois. Et de quoi est composé le plafond dans les salles du trésor ? De bois... Bingo ! Voici la marche à suivre : plantez une flèche à corde entre vous et le masque du milieu. Sautez, accrochez-vous à la liane puis sautez sur le socle du milieu. Prenez le masque puis **récupérez votre flèche à corde**. Recommencez l'opération pour prendre les masques sur les deux autres socles puis revenez à la porte d'entrée. Facile, non ? Ceci est la première salle dans ce couloir. Il y en a deux autres mais un autre archer, un mécha et un système de surveillance contrôlent la seconde partie du couloir. Il y a un moyen simple de passer de salle en salle sans éveiller les soupçons : de chaque côté de la porte il y a des rebords, montez sur celui de l'ouest, accroupissez-vous puis avancez. Suivez le rebord jusqu'à la poutre centrale et montez dessus. Tournez-vous vers l'ouest et hop, la seconde salle !

Recommencez l'opération de nettoyage grâce à la flèche à corde dans les deux autres salles puis revenez dans la première salle pour ressortir dans le couloir. Dirigez-vous à l'est puis au nord et ouvrez la porte en face de vous pour accéder dans la salle de sécurité principale **(Photo 101)**.

LA SALLE CENTRALE DE SÉCURITÉ

Cette salle contrôle les salles du trésor. Alors pourquoi avoir utilisé la ruse de la flèche à corde, me direz-vous ? Parce que vous ne contrôlez que deux salles à la fois et qu'il faut faire des va-et-vient incessants entre les salles du trésor et la salle de sécurité. Non mais !

Utilisez une flèche à mousse sur le carrelage et attendez que le garde passe devant vous pour l'assommer. Dirigez-vous à l'est, montez les escaliers et ouvrez la double porte sud. Lisez le livre posé sur le bureau de droite puis montez les escaliers au fond de la pièce pour vider le coffre au pied du lit. Sortez de cette chambre et attaquez-vous à la double porte nord. Vous voici dans un bureau, montez les escaliers au fond de la pièce, prenez les lunettes posées sur le fauteuil **(Photo 102)**. Les petits leviers de ces deux salles permettent d'ouvrir des portes de communication et de découvrir un **secret**.

LES TROIS DERNIÈRES SALLES DU TRÉSOR

Retournez dans la salle de sécurité et positionnez-vous devant la porte nord. Sauvegardez et écoutez à travers la porte. Dès que le mécha s'éloigne, ouvrez la porte et neutralisez-le. Éteignez la lumière dans le couloir et attendez l'archer qui patrouille. Une fois débarrassé de ce gêneur, engagez-vous dans le couloir et pénétrez dans la première salle à droite.

Nous voici devant un problème connu, la solution s'appelle... la flèche à corde. Eh oui, encore ! Vous avez encore trois salles à écumer, mais si vous voulez désactiver le système et faire des allers-retours... c'est vous qui voyez !

Que vous choisissiez le système de sécurité ou la flèche à corde, vous devrez vous défaire de l'archer et du mécha dans la seconde partie du couloir. Pour cela, montez sur la poutre centrale de cette nouvelle salle du trésor et allez tout au bout à l'ouest. Sur la gauche vous verrez une poutre allant vers le sud au-dessus du couloir.

De ce poste d'observation vous pourrez éteindre la lampe accrochée au mur ouest puis neutraliser le mécha. Ensuite sautez dans le couloir et assommez l'archer qui passera devant vous.

Videz le contenu des salles pour remplir l'objectif des **masques précurseurs**.

LE CULTIVATOR ET LA FIN DE LA MISSION

Une fois les trois salles du trésor vidées, ouvrez la porte à l'ouest. Éteignez la lampe à votre gauche puis utilisez deux flèches à mousse sur le sol. Quand l'archer vous tournera le dos, assommez-le **(Photo 103)**. Un mécha patrouille devant le Cultivator. Neutralisez-le et saisissez-vous du **Cultivator** qui est l'objectif concernant Karras et Gervaisius si vous n'aviez pas rempli l'objectif optionnel dans la mission 13.

Il ne vous reste plus qu'à refaire le tour de la maison pour dévaliser toutes les pièces, récupérer un butin supérieur à 2 800 pièces d'or et sortir par la double porte est au rez-de-chaussée.

Les deux derniers secrets sont les suivants. Après avoir utilisé l'escalier secret pour monter au second étage, vous trouverez un petit levier sur le mur droit du couloir après l'angle du poste de garde **(Photo 104)**.

Dans la salle de sécurité au nord-est du second étage, vous trouverez un tableau de commande qui ouvre un secret sur la première partie du couloir nord du 2e étage.

MISSION 15

LA SALLE DES PLANS

Dès le début de cette mission partez au nord, passez l'arche de droite puis continuez au nord. Dans les herbes du hall suivant vous trouverez deux flèches-grapins, ramassez-les puis passez l'arche à l'ouest en direction de l'usine D. Vous voici dans une pièce circulaire, suivez le couloir par le sud. Vous trouverez trois flèches mousses puis sortez par le nord. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous trouviez une double porte métallique dans un mur nord. Ouvrez-la, passez sous une des deux arches situées au nord puis partez vers l'est.

Passez devant la tour nord, toujours en direction de l'est. Après avoir tourné à droite vous verrez une double porte sur votre gauche **(Photo 105)**, crochetez la serrure puis pénétrez dans **la salle des plans**.

Un garde Méchaniste se tient dans la pénombre de la salle de droite , avancez sans faire de bruit et assommez-le pour être tranquille. Revenez dans la salle principale, descendez au centre de la pièce puis prenez les **parchemins** et la **clé des coffres** posés sur la marche. Lisez les parchemins pour obtenir de nouveaux objectifs puis ouvrez les quatre coffres situés dans le mur est pour obtenir **tous les modes de fabrication** (cinq en tout). Rendez-vous dans la salle de gauche, ramassez un œuf puis sortez de la salle des plans.

Dans la pièce devant la salle des plans, partez vers le sud, ouvrez une des deux portes. Dans la salle suivante vous trouverez à droite deux entrepôts **(Photo 106)**, ouvrez les porte et prenez tout le contenu : torches, signaux éclairs, indicateurs, acides, etc., ainsi que les mines.

LA FABRICATION DES PIÈCES NIVEAUX 1 ET 2

Vous devez maintenant vous rendre dans l'usine C. Jetez un coup d'œil au plan puis sauvegardez. Partez vers le sud, neutralisez le mécha-guerrier (en faisant attention à la tête de surveillance dans le mur ouest), continuez vers l'est puis encore vers le sud arriver dans une pièce circulaire. Sortez de cette pièce par l'ouest puis continuez vers le sud afin d'accéder à l'ascenseur de l'usine C sur votre gauche.

Montez au sommet de la **machine à soufflet** et lancez un signal éclair et une plaque de métal. Descendez de l'échelle, passez devant la machine et récupérez la **pièce niveau 1** dans l'eau **(Photo 107)**. Descendez de l'usine C par l'ascenseur. Allez vers le sud et pénétrez dans l'usine A (celle où vous avez commencé la mission). Deux mécha guerriers patrouillent, neutralisez au moins le premier pour accéder à la **machine à rouages**. Insérez une plaque de métal dans l'emplacement sombre sur le côté de la machine puis grimpez à l'échelle de la machine et lancez la pièce niveau 1. Descendez de la machine, appuyez sur le **bouton rouge (Photo 108)** situé de l'autre côté, récupérez la **pièce niveau 2** à la sortie du tapis roulant.

Sortez de l'usine A par le nord, vous devez aller maintenant dans l'usine D, regardez son emplacement sur la carte. Vous verrez qu'elle se situe sur le chemin que vous aviez emprunté pour aller jusqu'à la salle des plans. Son entrée est gardée par un mécha guerrier **(Photo 109)**, utilisez deux œufs pour le neutraliser puis pénétrez dans l'usine.

LA FABRICATION DE LA PIÈCE 3ET LA BALISE DE GUIDAGE

Dirigez-vous vers l'est pour trouver la **machine à assembler (Photo 110)**, montez à l'échelle située à son extrémité nord et déposez un indicateur ainsi qu'un Bantom Node dans le réservoir sombre. Sautez sur la machine puis sur le mur en métal juste à côté. Allez tout au bout au nord de ce mur puis regardez vers l'est et en hauteur.

Vous apercevrez une plate-forme et au-dessus une grille rouillée. Tirez une flèche à corde dans la grille et sautez dans l'eau. Accrochez-vous à la corde et montez sur la plate-forme. Suivez le couloir, prenez la **clé rouge** sur le mur gauche et déverrouillez la porte au bout du couloir. Tournez à droite, ouvrez la porte puis suivez le chemin pour accéder aux interrupteurs des machines à assembler et à riveter.

Actionnez l'interrupteur de la machine à assembler pour obtenir le **cercle régulier**. Descendez grâce au monte-charge juste à côté et tirez une flèche à corde sur la grille rouillée située au-dessus. Récupérez le cercle régulier et utilisez-le dans la **machine à riveter** avec la pièce niveau 2.

Retournez aux interrupteurs grâce à la corde que vous venez d'installer et actionnez l'interrupteur de la machine à riveter pour obtenir la **pièce niveau 3 (Photo 111)**. Retournez à la plate-forme de commande des machines grâce à la liane et sortez par l'est. Après la porte ouverte, prenez à droite puis la première à droite pour entrer dans l'usine E.

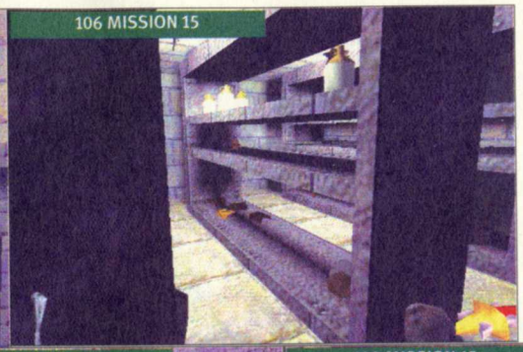
Dans l'usine E, le problème est causé par les deux têtes de surveillance **(Photo 112)**. Utilisez une flèche de feu sur la tête la plus proche de vous, utilisez l'échelle à droite pour descendre et courez jusqu'à la machine à fusion qui se trouve à droite.

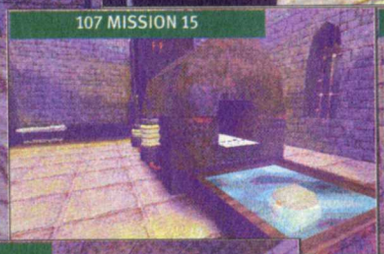
Positionnez la pièce niveau 3 dans le réceptacle puis actionnez le levier pour obtenir la **balise de guidage (Photo 113)**. Allez maintenant derrière la machine et actionnez un petit levier pour ouvrir un panneau métallique juste à côté. Sortez de l'usine. Votre prochain objectif se trouve dans la tour nord.

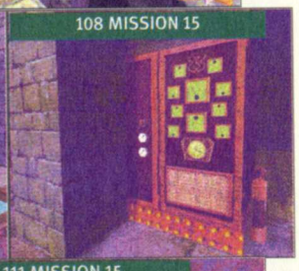
LE CHANGEMENT DE BALISE ET LES DEUX PREMIÈRES ANTENNES

Ce n'est pas vraiment une tour mais d'en bas ça y ressemble **(Photo 114)**. Pénétrez dans cet immeuble par l'arche principale, tournez à droite puis empruntez l'ascenseur.

105MISSION 15

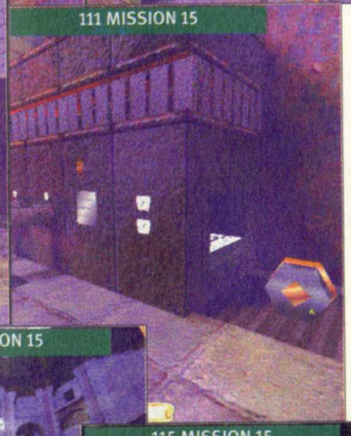

106 MISSION 15

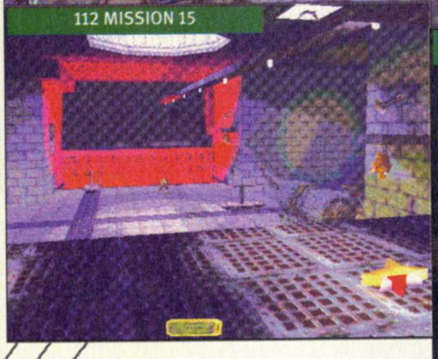

107 MISSION 15

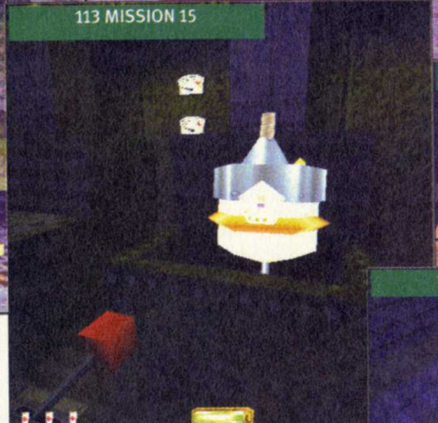

108 MISSION 15

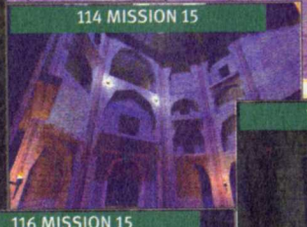
109 MISSION 15

110 MISSION 15


111 MISSION 15


112 MISSION 15


113 MISSION 15


114 MISSION 15

115 MISSION 15

116 MISSION 15

Tout en haut se situe le support des balises de guidage ; malheureusement la pièce est fermée par une grille. Redescendez avec l'ascenseur et sautez dans l'ouverture que vous verrez.

Allez jusqu'au balcon, regardez à gauche et sautez sur un autre balcon tout proche. Dans cette pièce, montez grâce à l'échelle puis sautez sur un rebord pour accéder à un autre balcon. Regardez en hauteur pour apercevoir une grille rouillée, utilisez une flèche à corde puis montez jusqu'au balcon suivant. Suivez le conduit métallique pour arriver dans une pièce éclairée. Positionnez-vous sur le balcon et sautez sur le balcon à gauche pour entrer dans la **salle des balises.**

Positionnez votre balise de guidage dans le port libre (celui de droite) **(Photo 115)** puis ouvrez la porte située derrière. Montez tout en haut de l'échelle pour trouver la **1re antenne principale**. Actionnez l'interrupteur sur le "B" **(Photo 116)** puis redescendez dans la salle des balises.

Actionnez le petit levier pour remonter la grille et appelez l'ascenseur pour descendre au rez-de-chaussée. Sortez de l'ascenseur et dirigez-vous vers le nord, à l'intersection prenez à droite en direction de l'est. Un mécha guerrier patrouille devant une double porte métallique, en le suivant vous trouverez des zones d'ombre où vous pourrez vous réfugier pendant que vous crochetez la serrure. Dans la pièce sombre suivante, utilisez la rampe à droite pour descendre d'un étage et accéder dans une grande salle.

Désactiver le mécha guerrier puis assommez les deux gardes qui patrouillent, attention il y a des plaques de métal par terre qui pourraient vous trahir ! Dirigez-vous dans le coin nord-ouest de la salle, prenez des flèches à mousse puis appelez l'ascenseur.

Tout en haut vous devrez utilisez le **levier** pour actionner le signal "B" de la **seconde antenne de communication**.

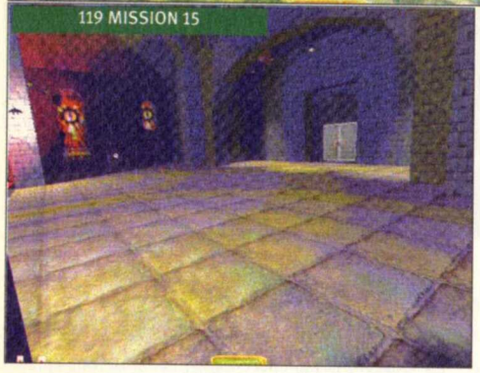
LES TROISIÈME ET QUATRIÈME ANTENNES

Redescendez par l'ascenseur et dirigez-vous vers un autre ascenseur qui vous permettra de descendre. Suivez le couloir, tournez à gauche, utilisez la rampe pour monter puis traversez la salle suivante. Suivez le couloir jusqu'au bout et éteignez les lumières en actionnant l'interrupteur sur le mur gauche. Vous trouverez des torches dans le coffre juste à côté. Revenez sur vos pas jusqu'au pied de la rampe et engagez-vous dans le couloir qui part vers le nord en face de vous. Ouvrez la porte de droite où vous trouverez deux échelles. Utilisez celle de droite pour monter et en récupérer une puis utilisez l'autre échelle pour trouver des flèches à eau, quatre au total.

117 MISSION 15

118 MISSION 15

119 MISSION 15



Tout au bout vous trouverez un conduit sous-marin, prenez votre respiration et suivez le conduit. Empruntez la petite échelle pour sortir et actionner le levier à droite.

Utilisez l'échelle à gauche pour remonter plus haut, les plaques métalliques posées au sol risquent de vous trahir. N'hésitez pas à utiliser des flèches à mousse pour vous rapprocher du garde situé au sud et le neutraliser. Approchez-vous de la grosse machine et utilisez deux échelles consécutives puis un ascenseur pour atteindre la **3ème antenne** et enclencher le **levier** sur "B".

Redescendez tout en bas, bon travail ! Mais il faut maintenant retourner au rez-de-chaussée ! Pour cela vous devez faire le chemin inverse jusqu'à la dernière double porte que vous avez crochetée au nez et à la barbe (si j'ose dire) d'un mécha guerrier...

Sortez de cette pièce sombre par l'est pour arriver dans une vaste salle avec des réservoirs à gauche et un mécha guerrier à droite. Celui-ci garde un ascenseur qui va vous permettre de monter jusqu'à une nouvelle antenne. Utilisez une flèche bruyante pour détourner son attention et foncez vers l'ascenseur, appelez-le, montez puis ouvrez la porte que vous verrez vers le sud-ouest. Utilisez un second ascenseur pour atteindre la **4e antenne**.

LA CINQUIÈME ANTENNE

Il y a de fortes chances pour que vous réussissiez à écraser le mécha guerrier lorsque vous redescendrez avec l'ascenseur (y'a des p'tits bonheurs comme ça dans la vie !), sinon il vous faudra utiliser une nouvelle flèche bruyante pour sortir de cette souricière.

Une nouvelle antenne n'est pas très loin... Sortez de la salle des deux réservoirs par l'est, vous trouverez deux salles particulières. Dans la pièce la plus au nord, la sortie est bouchée par deux grilles. Un interrupteur commande chaque grille, et ces interrupteurs sont dans le couloir central de ces deux pièces. Voici la marche à suivre. Entrez dans la pièce la plus au nord en utilisant une flèche à mousse sur les plaques métalliques posées à l'entrée.

Attendez que le mécha guerrier passe devant vous et suivez-le pour atteindre le couloir central où se trouve le **1er interrupteur**. Tournez-vous maintenant vers le sud et attendez que le mécha de la seconde salle parte vers le fond de la pièce.

Suivez-le et actionnez le **second interrupteur (Photo 117)**. Foncez maintenant vers les deux grilles ouvertes et utilisez deux ascenseurs pour atteindre la **5e antenne** et actionner son levier.

LES SIXIÈME ET SEPTIÈME ANTENNES

Redescendez puis sortez de cette partie du bâtiment en allant vers l'ouest et en passant entre les deux réservoirs. Tournez à gauche puis à droite, longez les réfectoires vides et continuez vers l'ouest. Un mécha guerrier et un Méchaniste patrouilleront sur votre gauche, vous devez les esquiver et continuer jusqu'à ce que vous puissiez prendre vers le nord. Une salle avec un éclairage alternatif et deux têtes de surveillance vous attend. La tactique est simple : quand les lumières s'éteignent traversez la salle par la gauche. Dans la salle suivante ramassez l'œuf passé au sol au milieu des plantes.

La prochaine salle est assez difficile, alors sauvegardez et suivez le guide... Passez sous la presse, je sais, c'est pas facile : prenez votre élan quand la presse retombe, puis sautez quand elle se relève. Courez jusqu'à l'extrémité en essayant de ne pas perdre de bout. Tout de suite après, éteignez les deux torches situées à droite pour ne pas être visible par les méchas. Montez à l'échelle, sautez sur le tapis roulant et reculez si vous arrivez dans les flammes. Courez et positionnez-vous à droite du tapis pour ne pas être repéré. Ouf, vous pouvez respirer ! Dès que les méchas auront le dos tourné, continuez vers le nord pour grimper à l'échelle et utilisez la rampe. Allez vers l'ouest puis tournez au sud pour prendre les bouteilles d'acide posées au sol. Suivez le chemin, ne vous attardez pas sur le grand levier rouge sur la gauche, vous l'utiliserez plus tard. Ouvrez la double porte métallique au bout du couloir, utilisez l'ascenseur et actionnez le levier de la **6e antenne**.

Redescendez puis cette fois utilisez le **grand levier rouge (Photo 118)**. Pénétrez dans le conduit puis actionnez le second levier pour libérer le passage. Utilisez les deux dernières flèches à feu pour détruire le mécha à droite puis empruntez le pont. Allez au sud-ouest de la salle pour atteindre l'ascenseur menant à la **7e antenne** et actionnez son **levier**.

Il ne reste plus qu'à retourner au début de la mission et sortir par la porte sud **(Photo 119)** pour terminer votre mission et le jeu par la même occasion. Cette nouvelle aventure de Garett s'achève ici, calmez-vous et admirez la cinématique finale !

ABONNEZ-VOUS À

PC SOLUCES

Retrouvez dans chaque numéro des centaines de trucs et d'astuces, des solutions complètes pour tous les jeux, les plans et les cartes pour les jeux les plus difficiles, des guides stratégiques du moment...

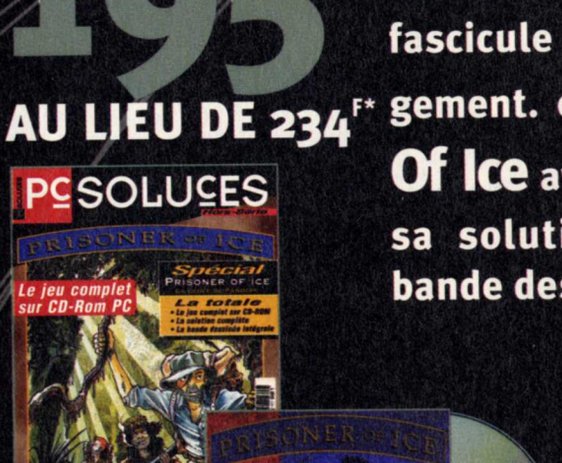
1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES

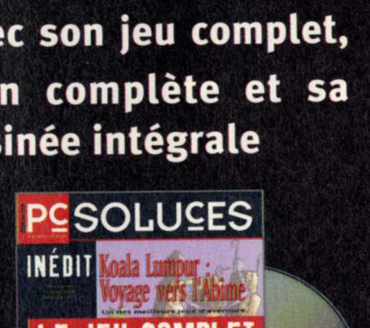
(6 NUMÉROS)

195 F

AU LIEU DE 234 F*

EN CADEAU, recevez le jeu **Koala Lumpur** avec son fascicule et son livret de rangement. ou le jeu **Prisoner Of Ice** avec son jeu complet, sa solution complète et sa bande dessinée intégrale





* Par rapport au prix de vente en kiosque

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES - Service Abonnement, B601 - 60732 Sainte-Geneviève Cedex - N° Indigo 0 825 001 707 (0,98 F / MN) - e-mail : abonnement@loisir.net

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (6 NUMÉROS), AU PRIX DE 195 F

JE RECEVRAI EN CADEAU UN JEU AU CHOIX : ❑ KOALA LUMPUR ❑ PRISONER OF ICE

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE 19

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

ADRESSE E.MAIL : CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

Offre valable, dans la limite de stocks disponibles, jusqu'au 30 septembre 2000 pour la France métropolitaine uniquement.
Abonnement pour la Belgique : contacter Tondeur S.A., 02 555 02 17.
Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28 (voir notre ours en page 3).
Pour les DOM-TOM et le reste du monde, veuillez nous contacter directement au + 33 3 44 12 52 51 ou par e-mail : abonnement@loisir.net.

❑ CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès de PC Soluces. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

SIGNATURE OBLIGATOIRE

PS3804

GROUND CONTROL

Éditeur : Sierra • **Texte et voix :** Français • **Sortie :** juillet 2000 • **Config. mini :** Pentium II, 32 Mo

Après le chaos de la troisième guerre mondiale, l'humanité s'est extirpée des cendres et repart à la conquête des étoiles. Deux factions se livrent à une concurrence féroce : L'Ordre de la nouvelle Aube, la plus importante religion terrienne et la très puissante Crayven corporation. Sur la Terre, plus aucun conflit n'est permis mais dans les colonies les guerres font rage. Les mondes calmes sont rares et la vie ne coûte rien !

Jay • bjean-jacques@loisir.net

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre Site "www.Loisir.net" les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, dézippez le fichier DATA dans le répertoire d'installation du jeu : "C:/SIERRA/GC" (par défaut). Attention : cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites une sauvegarde de sécurité auparavant !

PARTIE 1
CRAYVEN CORPORATION
OPÉRATION GÉNÉSIS

MISSIONS D'ENTRAÎNEMENT

Je vous conseille d'effectuer les trois missions d'entraînement pour vous familiariser avec les différentes unités, leur fonction et les commandes du jeu. C'est un entraînement léger mais qui vous permettra d'apprendre les bases de combat de Ground Control. Aucune difficulté notoire, écoutez bien ce que l'on vous dit et vous vous en sortirez facilement.

MISSION 01
RELAIS DE COMMUNICATION

LES ORDRES ET LE TRAJET

L'Ordre doit regrouper ses forces aux Dunes de l'Oracle ; pour les empêcher d'effectuer cette manœuvre, vous devez détruire le relais central de communication dans la région avec votre commando. Dans cette première mission, vous n'aurez pas de difficulté à configurer votre barge car vous n'avez qu'une seule section de Marines. Une fois que la barge aura déposé votre VAB (Véhicule de l'avant blindé) et votre section de Marines, faites entrer vos p'tits gars dans le VAB. Foncez sur l'objectif situé au nord-ouest. Après la première colline, des Éclaireurs ennemis (Howerdynes de repérage) vont vous intercepter. Laissez votre VAB le plus haut possible et faites sortir les Marines en ligne devant le VAB pour détruire les ennemis. Cela aura pour conséquence de régénérer les Marines durant le combat. Faites remonter les Marines dans le VAB et continuez vers l'objectif après l'accrochage.

LE RELAIS DE COMMUNICATION ET L'EXTRACTION

À proximité du relais, faites descendre les Marines, en ligne, en progression offensive et feu à volonté pour casser la ligne de défense composée de Croisés, d'Howerdynes de repérage et de tourelles à impulsion. Pénétrez dans la base pour nettoyer la base de tous les Croisés puis attaquez le **Relais de communication (Photo 01)**.

Après la destruction, vous aurez deux solutions : rester, détruire les autres bâtiments puis combattre les renforts de l'Ordre ou regrouper vos Marines dans le VAB et partir au point d'extraction.

Les renforts ennemis ne sont composés que de deux sections d'Éclaireurs, restez dans la base et tenez la position. Détruisez les bâtiments restants puis transférez les Marines dans le VAB pour rallier le point d'extraction. Après cette mission courte mais efficace, vos Marines seront expérimentés et décorés.

MISSION 02
LE TRANSFUGE

LES ORDRES ET LE TRAJET

L'évêque Delendre, membre de l'Ordre, désire déserter. Votre commando doit impérativement le protéger et le ramener sur le croiseur. Pour cela une nouvelle section de Marines vous est attribuée.

Embarquez vos deux sections de Marines dans le VAB et dirigez-le sur le point de rendez-vous. Votre VAB se dirigera vers le nord-nord-ouest puis bifurquera vers l'ouest et sera intercepté par des Croisés et des Éclaireurs se situant au sud. Votre seconde section de Marines devra les détruire en guise de baptême du feu. Récupérez les Marines dans le VAB et poursuivez vers le point de rendez-vous.

Au bord de la falaise vers l'ouest, deux sections de Croisés vous barreront le passage **(Photo 02)**, utilisez les deux groupes de Marines. Régénérez les Marines "abîmés", puis poursuivez votre chemin.

L'ÉVÊQUE ET L'EXTRACTION

En arrivant au point de rendez-vous, le vaisseau de l'évêque explosera. Déployez vos troupes et sécurisez la zone. Une seule section d'Éclaireurs est présente. Détruisez-les avec les Marines et inspectez la carcasse du vaisseau avec le VAB puis dirigez-le sur l'**évêque (Photo 03)**.

Après la mort du transfuge, rassemblez vos hommes dans le VAB et déguerpissez le plus vite possible de cette zone.

Lorsque l'on a 98 % de chances de mourir dans le combat qui risque de se produire, on ne fait pas le malin et on part le plus vite possible vers la zone d'extraction ! Votre première section de Marines deviendra une unité vétérante, la seconde sera expérimentée. Normalement vous n'aurez pas subi de pertes.

MISSION 03
À LA SOURCE

LES ORDRES ET LE GÉNÉRATEUR

Le Major Thomas sera sous votre commandement pendant cette première mission combinée. L'Ordre a construit un poste avancé muni de tourelles Guana. Votre mission est de détruire la centrale électrique à l'est de la carte pour neutraliser les tourelles puis de foncer donner un coup de main au Major pour nettoyer la base. Une section de Terradynes légers vous est attribuée.

Sitôt les sections sur le terrain, embarquez les Marines dans le VAB, puis dirigez vos forces vers le nord-est pour contourner la falaise. Vous trouverez sur votre gauche un plan de montagne moins abrupt où les Terradynes pourront

passer **(Photo 04)**. Continuez vers l'est puis vers le sud en arrivant au sommet d'une falaise. Une section de Croisés est en position au sud, envoyez les Terradynes les écraser. Positionnez les Marines au bout de la falaise pour faire surgir le **générateur** du brouillard de combat. Utilisez l'arme spéciale de Marines (petite icône en bas à droite de l'écran) pour détruire ce générateur. Cinq salves de mortier suffiront à réduire en poussière la centrale auxiliaire.

LE NETTOYAGE DE LA BASE ENNEMIE

Regroupez vos forces et retournez au point de largage pour détruire les installations de la base ennemie en arrivant par le sud-est. Des Howerdynes légers protègent l'entrée de la base, positionnez vos Terradynes devant eux et lancez vos Marines sur le côté gauche. Approchez-vous et détruisez les deux tours à impulsion à l'entrée de la base, ainsi que la section de Croisés située au centre **(Photo 05)**. Ensuite détruisez tous les bâtiment **SAUF l'hôpital,** situé à gauche en entrant **(Photo 06)**.

Le Major Thomas, lui, ne fera pas de quartier pour détruire l'hôpital et tuer tous les soldats blessés qui voulaient se rendre...
Attention de ne pas tirer sur vos propres soldats lorsque vous donnerez l'assaut. Si vous vous débrouillez bien, vous ne subirez aucune perte et les soldats des Terradynes seront décorés pour leur premier combat.

MISSION 04
BOUCLIER DE FEU

LES ORDRES ET L'ASSAUT ENNEMI

Stoppez l'assaut de l'ordre sur Krig 7B et trouvez les Terradynes qui se sont glissés dans votre système défensif, facile, non ? Surtout que l'on vous donne une nouvelle section de Terradynes légers. Le choix des unités à embarquer dans votre barge ne se pose pas encore puisque vous ne possédez au mieux que quatre sections.
Regroupez vos Marines dans le VAB et partez tout de suite vers le sud-ouest avec vos Terradynes légers. Vous trouverez une **zone d'ombre** où vos chars et vos Marines pourront attendre l'ennemi. Positionnez tout le monde en ligne, puis détruisez la section de Croisés qui arrivera seule : un vrai massacre **(Photo 07)** !

Maintenant que votre position est découverte, placez vos chars à droite de votre dispositif et les Marines à gauche ; votre VAB derrière les Marines.
L'assaut commencera par l'attaque d'une section d'Howerdynes légers par la droite, les armes spéciales des chars leur régleront leur sort. Ensuite, trois sections de Croisés et une section d'Howerdynes essayeront de percer le dispositif. Utilisez toujours les armes spéciales des Terradynes pour détruire les Howerdynes pendant que les Marines essayeront de contenir les Croisés sur la gauche.

LA MEILLEURE DÉFENSE : L'ATTAQUE

L'assaut repoussé, engagez vos chars dans le canyon sud-ouest et détruisez le mortier tout au bout. Éliminez la section de Croisés restante, puis repartez dans la Passe de l'oracle.
Un message vous informera que l'on n'a plus de contact avec le **centre de recherche**. Embarquez vos Marines et lancez toutes vos troupes vers le centre. Vos Terradynes étant plus rapides, ils détruiront les deux sections de Croisés **(Photo 08)** et le transport de 20 tonnes. Réduisez à néant tous les véhicules ennemis pour remplir la mission.

Cette mission peut vous coûter cher en vies et en matériel si vous ne détruisez pas le mortier, mais surtout faites attention de ne pas vous entretuer lors de l'assaut ennemi quand les Croisés lanceront l'assaut. Dans cette mission, ce sont surtout vos Terradynes qui seront à l'honneur.

MISSION 05
ACQUISITION

LES ORDRES ET LA PREMIÈRE EMBUSCADE

Il n'y a plus qu'une base ennemie dans les Dunes de l'Oracle : la base de Reghis. La mauvaise nouvelle est que vous devez intercepter un convoi fortement armé. La bonne nouvelle est qu'une de vos sections de Terradynes légers devient des Terradynes d'assaut.
Envoyez les Marines dans le VAB, puis partez vers l'ouest pour tendre la première embuscade. Les chars à droite en ligne et les Marines à gauche en ligne aussi avec le VAB **(Photo 09)**. Après avoir détruit une section

d'Howerdynes, les transports ennemis vont faire demi-tour puis partir vers le nord. Remettez rapidement les Marines dans le VAB et lancez-le avec les chars **sur la route en direction de l'est**.

LA SECONDE EMBUSCADE

Surtout, ne vous rendez pas à la seconde embuscade à travers les dunes !!! Vos chances de survie sont trop faibles, en grande partie à cause des sections d'Howerdynes ennemies qui vous harcèlent, risquant de vous faire rater le convoi.

Arrivé à l'intersection des routes, partez au nord sans perdre de temps et nettoyez le carrefour : une section de Croisés et une autre d'Howerdynes légers. Faites attention de ne pas trop vous approcher de la base située au nord car une forte résistance composée d'Aérodynes vous attend.

Attendez patiemment que le convoi arrive par la route nord en déployant vos Marines autour des chars **(Photo 10)**. Après, la chasse aux pigeons commence !

Les unités ayant participé aux cinq premières missions obtiennent une étoile de combat.

MISSION 06
LES VOISINS D'EN FACE

LES ORDRES ET L'ASSAUT ENNEMI

Les forces de l'Ordre attaquent la base ASEM. Vos ordres sont simples : protéger la base de l'invasion et mettant au point un système de défense génial ! On vous donne une section de Terradynes de repérage, si vous avez le choix ne la prenez pas, des vétérans seront plus efficaces que la "bleusaille" pour ce type de mission ! De plus, votre seconde section de Terradynes légers devient une unité d'assaut.

Une fois débarqué de la barge, envoyez tout de suite les chars protéger les **deux passages nord de la base**, une section de chaque côté au niveau des deux tourelles de défense. Prenez les Marines dans le VAB, puis assignez-leur de garder les passages, une section de chaque côté. Laissez le VAB derrière prêt à être envoyé d'un côté à l'autre pour régénérer vos sections **(Photo 11)**.

L'assaut commence, des sections de Croisés, d'Howerdynes légers et moyens vont attaquer à peu près à force égale dans les deux passages. N'hésitez pas à utiliser les armes spéciales sur les Howerdynes moyens. Lorsque l'assaut sera repoussé et que les forces de l'Ordre battront en retraite, regroupez vos forces, réparez vos avaries et soignez vos Marines. Embarquez vos Marines dans le VAB, puis partez en **direction du nord** pour harceler les fuyards.

LA POURSUITE ET LES NOUVEAUX ORDRES

En partant vers le nord, vous trouverez des Éclaireurs et des Croisés. Normalement, vos Marines sont à même de les détruire facilement. Lors de votre progression, de nouveaux ordres tomberont : récupérer un Xénofact extraterrestre situé dans une base ennemie, rien que ça ! Au nord, vous serez stoppé par un précipice, il vous faudra alors partir à l'est et passer entre deux montagnes, où quelques Croisés et des Éclaireurs ne vous poseront pas de problème.

Dès que vous le pourrez, positionnez-vous à l'entrée de la **première passe nord** que vous trouverez. Celle-ci est protégée par une section d'Howerdynes moyens **(Photo 12)**. Placez les Marines à gauche en hauteur et lancez les chars pour les accrocher. Engagez ensuite les Marines pour détruire les Éclaireurs passés un peu plus au nord en soutien. Lorsque la zone sera sécurisée, placez-vous au centre de la passe, puis régénérez les différentes sections.

Sortez de la passe par le nord et orientez-vous vers le nord-est en direction de la base de l'ordre. Sur le parcours, vous devrez détruire deux sections de Croisés.

LA BASE ENNEMIE

Détruisez la tourelle à impulsion et la section de Croisés gardant l'entrée du défilé. Lancez les chars devant l'entrée de la base, détruisez les deux tourelles à impulsion, puis la section d'Howerdynes moyens.

Le gros de la bataille commence maintenant. Faites pivoter les chars vers la droite avec une section de Marines pour faire face à deux sections d'Howerdynes légers, la seconde section de Marines se postant à l'entrée de la base pour détruire les Éclaireurs positionnés à l'est. Maintenant, détruisez les deux sections de Croisés venant du sud-est en faisant pénétrer vos quatre sections dans la base.

Deux nouvelles sections de Croisés se situent vers l'est au centre de la base près du **Xénofact (Photo 13)**, écrasez-les et commencez à détruire la base. La mission se terminera lorsque vous aurez détruit le **centre de commandement** situé tout au bout à l'est.

Une cinématique vous montrera le Xénofact pour lequel vous vous êtes battu. Après les commentaires de Sarah, en regardant les statistiques, vous verrez que ce sont vos Marines qui sont à l'honneur cette fois-ci.

MISSION 07
LE SATELLITE

LES ORDRES ET L'ASSAUT ENNEMI

Changement de décor, vous allez combattre dans la jungle du Rift de Foucalt. Votre mission si vous l'acceptez (et vous n'avez pas le choix !) sera de défendre la base radar RB12 des assauts ennemis, puis de détruire le satellite espion Cipher, probablement tombé entre les mains des forces de l'ordre.
Vos Marines peuvent être maintenant changés en Jaeggers, ils auront un blindage moins performant mais leur puissance de feu et la portée de leur arme sera améliorée, optez donc pour ce type de section. Une de vos unités de Terradynes d'assaut est transformée en Terradynes légers, mais comme l'a indiqué Enrica lors du briefing, ils peuvent être équipés de batteries antiaériennes. Et vous allez pouvoir utiliser vos Terradynes de repérage en les plaçant dans la seconde barge. Faites descendre les Jaeggers et les Terradynes au centre de la base avec la 1ère barge. Répartissez vos sections aux **entrées nord** et **est,** puis attendez l'ennemi **(Photo 14)**. L'assaut de l'Ordre sera composé de Croisés et d'Howerdynes légers, mais pourra venir de n'importe où. Pendant la bataille, gardez toujours un œil sur les entrées non gardées.

LE SERGENT COLE

Pendant le combat, deux messages vous arriveront : le premier vous donnera la position exacte du point de fuite du satellite, le seconde émanera du sergent Cole qui demandera une assistance.
Faites descendre la seconde barge avec les Terradynes de repérage et envoyez-les au **point de rendez-vous** situé au sud-est de la carte. Une fois sur place donnez comme objectif au transport 13 la base où vous êtes, les Terradynes de repérage assurant sa sécurité.
Si l'assaut de la base se termine, envoyez aussi les Terradynes légers pour soutenir le sergent Cole. Quand le convoi revient à la base, pansez vos blessures, regroupez vos forces et engagez-vous vers le nord-ouest pour atteindre le satellite espion.

LE SATELLITE ESPION

Engagez-vous dans le canyon en détruisant les quelques Croisés et Howerdynes qui en gardent l'entrée. Bien qu'il soit étroit, essayez de **rester le plus groupés possible (Photo 15)**.Les Aérodynes ennemis seraient trop contents de faire un carton sur vos troupes si les Terradynes légers munis de batteries antiaériennes n'étaient pas à proximité.

À la sortie du canyon, repositionnez vos troupes en ligne et terrassez les Croisés et autres Howerdynes qui s'y trouvent. Mettez ensuite vos Terradynes d'assaut dans l'ombre et formez un cercle avec toutes vos forces susceptibles de toucher les Aérodynes ennemis autour de votre VAB.
Il ne reste plus qu'à détruire l'épave du satellite espion **(Photo 16)** pour finir cette mission.

MISSION 08
EX-AEQUO

LES ORDRES ET L'ASSAUT ENNEMI

L'Ordre a repris une nouvelle fois l'offensif et son objectif est la base Charlie Baker 401. La 5e brigade de cavalerie a été enfoncée et votre groupe doit absolument défendre cette base. Pour cela, Enrica vous pourvoit d'une nouvelle section de Terradynes d'assaut. Il y a **trois passes** à bloquer pour atteindre la base. Affectez celle au sud-est à la section de repérage. La passe sud sera défendue par une section d'assaut et une autre de Terradynes légers (pensez à les équiper de batterie antiaériennes). Les Marines-Jaeggers et une section d'assaut stopperont l'assaut à la passe sud-est avec le VAB **(Photo 17)**.

L'assaut commencera doucement par l'arrivée de Croisés et s'intensifiera avec l'apparition d'Howerdynes légers et moyens. Résistez le plus longtemps possible sans utiliser d'armes spéciales car elles vous sauveront peut-être la vie plus tard. Après le premier assaut, les troupes du Major Thomas arriveront pour vous prêter main-forte, profitez-en pour regrouper toutes vos sections au **centre de la base**.

SAUVE-QUI-PEUT !

Les forces de l'Ordre sont trop nombreuses vous devez battre en retraite jusqu'au point de largage Chien Vert, au nord-est de la carte. Brisez les sections d'Howerdynes vous bloquant la route nord avec vos Terradynes d'assaut. Récupérez les ambulances des sections 13 et 14 **(Photo 18),** puis affectez-leur les Terradynes légers et de repérage comme escorte.

Lancez-vous dans le canyon vous permettant de fuir avec les Terradynes d'assaut, les Marines-Jaeggers et le VAB en pointe suivis par les ambulances.
Des Croisés et des Templiers vous attendent dans cette vallée de la mort. Suivant la situation, écrasez-les ou ignorez-les mais surtout, ne ralentissez pas le convoi des ambulances. Les Aérodynes de l'Ordre prendront pour cible ces ambulances, alors pas de blague !

MISSION 09
PURIFICATION

LES ORDRES ET LE CRATÈRE

La mission qui suit n'est pas vraiment difficile, mais elle est longue. Votre cible est la base d'atterrissage principale de l'Ordre. Comme votre croiseur a le contrôle du ciel grâce à son orbite proche, vous pourrez prendre votre temps (enfin presque...) pour réaliser la mission. Pour cette mission, le commandement vous fournit deux sections de Terradynes d'artillerie, vous allez voir qu'elles vous seront indispensables. Faites descendre vos deux barges sur le point de largage le plus à l'est. Formez les lignes en mettez les Terradynes d'assaut devant, suivis des légers et de ceux de repérage. En arrière-garde, positionnez l'artillerie et le VAB rempli de Marines. Partez en direction de l'ouest-nord-ouest pour arriver à proximité du **cratère** sans être repéré par les tourelles à impulsion et les deux sections d'Howerdynes qui patrouillent autour du cratère. Utilisez l'artillerie pour les détruire **(Photo 19)**. Si les Howerdynes attaquent, vos Terradynes d'assaut positionnés en ligne n'en feront qu'une bouchée.

Avancez, les chars d'assaut par la gauche du cratère, les légers et le repérage par la droite, les Marines-Jaeggers au centre avec le VAB et l'artillerie. Neutralisez les Croisés et les Éclaireurs qui patrouillent, ainsi que les deux dernière tourelles à impulsion. Détruisez la base située dans le cratère avec l'artillerie est faites attention à la section de Croisés qui s'enfuit de la base.

LES BUNKERS EST, SUD-EST, SUD-OUEST ET OUEST

Au nord du cratère il y a une montagne, une des pentes permettra à vos Marines-Jaeggers de monter à son sommet et de **longer la ligne de crêtes** pour atteindre le **bunker est**. Une fois les Jaeggers en position, utilisez l'artillerie pour réduire à néant cette base ennemie **(Photo 20)**. Surtout, laissez vos Marines-Jaeggers sur cette position.

À partir du cratère, partez à l'est pour vous protéger sous l'ombre de la végétation. Une section d'Howerdynes y stationne : détruisez-la avec vos Terradynes pendant que l'artillerie détruit le **bunker sud-est** qui est maintenant sur votre aile gauche. Un décompte de vingt minutes se mettra en route dès l'arrivée du VAB sous la végétation, il va falloir maintenant se presser un peu !
Engagez-vous vers l'est et positionnez-vous à l'entrée de la prochaine passe pour faire apparaître les tourelles du **bunker sud-ouest** et utilisez l'artillerie pour les détruire. Une fois débarrassé de ce bunker, avancez un peu vers le nord pour faire apparaître le **bunker ouest** et faites donner l'artillerie sur cet objectif **(Photo 21)**.

LA BASE D'ATTERRISSAGE PRINCIPALE

Avancez les chars vers le nord en direction de la **base d'atterrissage principale (Photo 22)** pour un assaut mémorable ! Vos Marines-Jaeggers doivent maintenant continuer à longer la ligne de crêtes pour prendre à revers des Croisés, des Templiers et des tourelles situés sur les hauteurs qui risquent d'endommager vos chars.
Une section d'Howerdynes lourds et légers protège l'entrée de la base : utilisez l'artillerie pour la neutraliser, sinon gare à la casse ! Neutralisez la section d'Howerdynes moyens située sur une colline à gauche de la même manière. Utilisez encore et toujours l'artillerie pour détruire les installations de défense de la base, comme les tourelles par exemple, les chars faisant le ménage et le VAB les suivant de près pour les régénérer. Une fois dans la base, utilisez vos Marines-Jaeggers pour attaquer les Howerdynes ennemis dans la passe est, puis détruisez les bâtiments principaux de la base pour atteindre votre dernier objectif. Dès que le point de rendez-vous avec la barge apparaît, toutes les sections doivent quitter la zone de combat. Mettez-les en mode Riposte et ruez-vous vers l'ouest. Dès que le VAB atteint la zone, la mission est terminée. Cette mission vous coûtera cher en hommes et en matériel, mais vu la résistance ennemie c'est un peu normal... J'ai personnellement perdu une section d'assaut complète, un Terradyne d'artillerie, un char dans quasiment toutes les sections et quelques Jaeggers.

MISSION 10
RAID ANTIAÉRIEN

LES ORDRES ET LE DÉBARQUEMENT

L'objectif principal de cette mission est la base principale de commandement de l'Ordre dans le Rift qui recèle des défenses antiaérospaciales : il faut tout détruire ! Vous rencontrerez des Templiers armés de minitêtes nucléaires et de têtes antiaériennes ainsi que des Aérodynes. On vous attribue des Aérodynes de chasse et d'assaut pour cette mission, ainsi que des sections de Terradynes que vous avez pu perdre dans la mission précédente, pour mon cas une section d'assaut et une autre d'artillerie.

Toutes vos sections seront recomposées. Je vous conseille de laisser la section de repérage et une autre d'artillerie à la maison pour cette mission et d'équiper les Terradynes légers de défenses antiaériennes.
Dès l'arrivée sur le site de largage, positionnez deux lignes de Marines à l'est car une section d'Éclaireurs va passer par là. Si vous ne les détruisez pas tous, ne vous inquiétez pas car ils repasseront. Affectez les Aérodynes de chasse en protection des Aérodynes d'assaut et formez des lignes avec les trois sections de Terradynes que vous avez emmenées avec vous **(Photo 23)**. .

LE SITE ANTIAÉROSPACIAL ALPHA

Partez vers le nord en empruntant la vallée devant vous, les troupes d'assaut devant, les Marines sur les côtés et le reste de vos troupes derrière.
La route va tourner vers l'ouest puis repartir vers le nord, c'est à cet endroit que deux sections de Croisés engageront le combat. Avancez vers la base ennemie, les défense sont les suivantes : des tourelles à impulsion pour vos chars, deux sections de Croisés et deux de Templiers pour vos Marines et des défenses antiaériennes. Une fois la zone sécurisée, regroupez vos forces en direction de la vallée au sud-est et envoyez les Aérodynes d'assaut détruire le **canon antiaérospacial (Photo 24)**.

LE SITE ANTIAÉROSPATIAL BRAVO

À peu près à la moitié de la route vous menant au site Bravo, dans une grande clairière, une section d'Howerdynes moyens est embusquée sur votre gauche, accrochez-les avec une section d'assaut et le VAB, puis arrosez-les avec le HG (Terradyne d'artillerie).

L'entrée de la base est protégée par des barrières légères, envoyez une section de Marines pour en repérer la position, puis utilisez le HG. Une section de Templiers alertée par l'attaque chargera, anéantissez-la avec la section de Marines envoyée en Éclaireurs. Avancez un peu plus votre section de Marines pour découvrir deux tourelles à impulsion dissimulées sous leur filet de camouflage. Envoyez les Marines débusquer les deux sections de Croisés restantes dans la base, appuyez-les avec les chars, puis détruisez les trois lance-missiles.
Positionnez les Marines en hauteur à la sortie nord-est, puis rassemblez vos Terradynes à cette sortie pour détruire une section d'Howerdynes moyens pendant que les Aérodynes détruiront toutes les **structures de la base (Photo 25)**. Des Aérodynes ennemis vont accrocher vos Aérodynes d'assaut ; si la chasse n'arrive pas à détruire les pilotes de l'Ordre et qu'ils anéantissent vos bombardiers, utilisez l'artillerie pour détruire le reste de la base.

LE SITE ANTIAÉROSPATIAL DELTA

La vallée part vers le nord-est puis vers l'est, engagez une section de Marines, puis faites-la reculer lorsqu'elle tombera sur les Howerdynes lourds. Utilisez le HG et les chars pour les détruire. Engagez les Marines de nouveau pour débusquer les Templiers cachés dans la végétation à droite de la vallée à peu près à mi-chemin de la base Delta.
La vallée se termine en cul-de-sac, un seul passage vers le nord va vous permettre d'atteindre la base. Envoyez une section de Marines pour que le HG puisse cibler les tourelles et les barrières protégeant le pont. Lancez les Marines, suivis de près par les chars, **déployez les Marines** à droite et à gauche du pont et les chars au centre pour tuer les Croisés présents dans la base **(Photo 26)**. Faites donner l'artillerie sur la base pour l'anéantir, puis reformez votre dispositif de l'autre côté de la base en direction du nord-ouest.

LA BASE DE COMMANDEMENT PRINCIPALE

Enfin l'heure est venue de vous occuper de votre objectif principal ! Descendez la colline nord-ouest. Quand vous verrez des arbres sur votre gauche, grimpez la colline sur votre droite, c'est-à-dire vers le nord pour arriver sur un plateau. Vous risquez d'être accroché par des bombardiers, affectez votre chasse aux Terradynes légers. Laissez les pilotes d'assaut autour de la base Delta. Une fois sur le plateau, envoyez les Marines au nord pour intercepter une section de Templiers, pendant que les chars attendront une section d'Howerdynes venant de l'ouest. L'accrochage terminé, laissez les pilotes de chasse sur le plateau, puis dirigez-vous vers le nord pour être stoppé par une falaise.
Empruntez la vallée située au nord-ouest, puis le passage qui part au sud-ouest ; attention, son entrée est cachée par la végétation, ne la loupez pas. En suivant la route qui tourne au nord-est, vous arriverez à l'entrée de la base. Faites avancer les Marines pour découvrir le système de défense : tourelles à impulsion et avant-postes, puis deux tourelles Guano. Le chauffeur de HG pourra faire un beau carton. Pendant ce temps, faites zigzaguer les sections de Marines pour qu'elles ne prennent pas le feu de l'ennemi de plein fouet. Pénétrez dans la base avec les chars et nettoyez le secteur **(Photo 27)**. La mission se termine une fois que vous avez détruit le centre de commandement au fond de la base entre les deux cathédrales de l'Ordre **(Photo 28)**. Admirez la cinématique (méritée vu la dernière mission) et faites un petit tour du côté statistiques. Vos unités ayant participé aux dix missions ont obtenu une étoile d'or.

MISSION 11
SIMPLE TÂCHE D'ESCORTE

LES ORDRES ET LE TRAJET

Vous devez nettoyer la zone de largage pour que les scientifiques puissent atterrir. Escortez-les ensuite jusqu'au Xénofact puis vers leur point de départ. Vous avez deux barges à votre disposition pour cette "simple tâche" d'escorte. Je vous conseille de laisser les Aérodynes à la maison. Vos sections d'artillerie sont remplacées par des section antiaériennes.
Déployez vos troupes sur la zone de largage, puis prenez en charge l'équipe de scientifiques (section 13). Affectez les chars antiaériens à la section 13, les Terradynes légers et de repérage en arrière-garde, les autres en fer de lance **(Photo 29)**.

Dès que vous allez sortir du cirque où vous vous trouvez, une section d'Howerdynes légers vous tombera dessus. Puis, après le virage en direction de l'est, une section de moyens vous accrochera. À mi-chemin, une section de Croisés se dissimulera sur la droite : rien de bien difficile vu votre dispositif.
Un peu plus loin vous verrez un canyon partir vers le sud, quatre Templiers attendent patiemment que vous poursuiviez vers l'est. Envoyez une section de Marines les déloger pendant que l'autre tiendra en respect une section de Croisés stationnés au milieu du croisement.
À l'intersection suivante, deux Howerdynes lourds et un groupe de Croisés bloqueront le passage mais avec vos sections de Marines et de Terradynes lourds, ils ne feront pas le poids très longtemps. Deux sections d'Howerdynes légers et antiaériens se sont postées à l'entrée du canyon partant au sud-est. Faites front avec les mêmes sections pour les détruire. Envoyez les scientifiques faire leur travail dans le **Xénofact (Photo 30)** ; pendant ce temps deux Howerdynes moyens essayeront de passer, les pauvres...

LE TRAJET DE RETOUR

Reformez votre dispositif et prenez le chemin inverse pour vous rendre à la zone d'extraction. Arrivé à mi-chemin, un message de la barge Atlanta vous indiquera que vous devez dévier de votre route. Le nouveau point d'extraction est maintenant au sud-est.
Retournez à l'intersection près du Xénofact et prenez à droite en direction du sud. À l'intersection suivante, vous trouverez deux Howerdynes antiaériens sur la crête de la falaise à droite : ne vous en préoccupez pas si vous n'avez pas sélectionné d'Aérodynes.
En lançant une section de Marines à droite, ils tomberont sur une section de Croisés. Engagez-vous dans le très étroit défilé en face de vous. En arrivant sur la zone d'extraction Zulu des Croisés, des Howerdynes légers, moyens et lourds **(Photo 31)** vous attendent. Engagez le combat section par section si vous le pouvez, puis entrez sur la zone d'extraction à l'est.

Une fois sur place, formez un demi-périmètre de sécurité **(Photo 32)** avec la section 13 derrière, avec les Terradynes antiaériens. Vous allez devoir tenir comme ça pendant cinq minutes. L'Ordre attaquera avec des Croisés, des Howerdynes légers et lourds, puis des Templiers, des Croisés et des Howerdynes moyens. Utilisez au mieux votre VAB pour régénérer vos sections et tout se passera bien.

MISSION 12
PRENDRE & CONTRÔLER

LES ORDRES ET LE DÉBUT

Vous devez sécuriser la zone qui entoure les Xénofacts et escorter le convoi scientifique jusqu'au site, puis jusqu'à la zone d'extraction.
Pour cette mission, on vous affecte trois barges de débarquement, c'est-à-dire que toutes vos sections vont être utilisées et qu'en plus on vous en fournit d'autres : une section de Marines et une de lance-roquettes ; de plus une section d'assaut devient une section lourde.
Partez en direction du nord-ouest pour atteindre une passe dans le Rift **(Photo 33)**. Les chars devant, les Marines dans le VAB et tout le reste derrière. Ne prenez pas les Aérodynes avec vous, la passe est truffée de défenses antiaériennes.
Entre la zone de débarquement et l'entrée de la passe vous ne trouverez qu'une seule section d'Éclaireurs repliée autour des collines, à peu près à mi-chemin.

LA PASSE ET LE SITE DES RELIQUES

À proximité de la passe, sortez les Marines du VAB, divisez-les en deux groupes et montez de chaque côté de la passe. Détruisez la section de Templiers sur le côté droit, les deux sections d'Éclaireurs sur le côté gauche. Anéantissez deux Aérodynes en jumelant vos forces puis poursuivez le long des crêtes. À gauche vous verrez une pente descendant dans la passe : attirez les plates-formes pour les détruire, tout au bout de chaque crête détruisez les lance-missiles puis renvoyez vos Marines dans le VAB.
Entrez massivement dans la passe et détruisez tout ce qui s'y trouve : Croisés, tourelle à impulsion et quelques Templiers.

Sortez de la passe bien groupés car le site des Xénofacts est protégé par des Aérodynes **(Photo 34)**.

Commencez par détruire les tourelles protégeant les Xénofacts, puis détruisez systématiquement tout ce qui bouge (Howerdynes de tout poil, Aérodynes) **(Photo 35)** et d'ailleurs tout ce qui ne bouge pas aussi : nettoyez complètement la zone. C'est long mais ça vaut le coup pour que vos unités gagnent en expérience. N'oubliez pas de détruire les centrales, les générateurs et le générateur auxiliaire pour être tranquille.

LES SCIENTIFIQUES

Prenez votre VAB avec les Marines et ce qui vous reste de chars rapides pour partir au point de rendez-vous avec la barge des scientifiques. Détruisez les quelques Éclaireurs et tourelles à impulsion sur le parcours, puis escortez les trois véhicules jusqu'au site des Xénofacts **(Photo 36)**.

Quand les intellos auront fini leur travail, dirigez-vous vers le point d'extraction. La position de ce point a l'air assez aléatoire, donc reformez votre dispositif d'attaque et soyez très vigilant car vous allez tomber sur des Howerdynes lourds et de l'artillerie ! Soyez donc toujours en mouvement pour ne pas être réduit en miettes... En outre, les passes situées à l'ouest de la carte sont vraiment mortelles !

MISSION 13
SOUS LE CHAMP

LES ORDRES ET L'APPROCHE

Localisez et détruisez le centre de brouillage au pôle nord, puis retournez au point d'extraction. Deux nouvelles sections sont à votre disposition : une section de lance-roquettes et des Aérodynes de repérage.

Vous disposerez de trois barges de débarquement. Prenez avec vous tous les Marines, tous les Terradynes sauf un lance-roquettes, les Aérodynes de chasse et les bombardiers.

Le temps que vous formiez votre dispositif d'attaque, des Aérodynes ennemis attaqueront le site de débarquement mais avec vos propres Aérodynes et les Terradynes antiaériens vous n'aurez aucun problème. Partez vers le nord pour sortir de la cuvette avec des Marines sur votre côté droit. Avancez en direction du nord-ouest et interceptez la section de Templiers avec vos Marines. À l'intersection proche de la passe en direction de la base ennemie, des Howerdynes moyens essayeront de vous arrêter : faites donner la charge à vos chars pour les détruire. Lorsque vous arriverez devant la passe pour accéder à la base, vous recevrez un message d'information, **stoppez toutes vos sections** et n'allez pas plus loin **(Photo 37)**. Envoyez les Marines sur la crête gauche et attendez.

LA PASSE ET LA BASE ENNEMIE

Pendant que vos Marines montent sur la crête, une section d'Howerdynes moyens sortira de la passe pour vous attaquer, ainsi qu'une section de Croisés. Détruisez-les mais sans trop avancer, vous verrez pourquoi dans quelques instants.

Lancez vos Marines sur la crête en direction du nord-ouest jusqu'à ce que vous trouviez un obusier Lindau 666. Détruisez-le puis renvoyez vos Marines à l'abri dans le VAB situé devant la passe. Envoyez les chars et anéantissez les Howerdynes lourds qui s'y trouvent. Les Marines s'occuperont des Templiers sur les hauteurs.

À proximité de la base, faites donner l'artillerie pour éliminer les tourelles de défense, puis approchez-vous de l'entrée de la base sous couvert de la D.C.A. **(Photo 38)**. Attendez qu'une section d'Howerdynes et de Croisés vienne à proximité et détruisez-les. Utilisez le HG pour détruire les tourelles au nord de la cathédrale. Approchez les Marines en longeant l'enceinte de la base pour déloger et attirer des Howerdynes lourds, rappelez vos Marines puis détruisez les Howerdynes au lance-roquettes.

Renvoyez les Marines pour tuer les Templiers au nord de la cathédrale et qu'ils gardent la sortie nord-est de la base. Surtout, pensez à détruire TOUTES les tourelles à CHAQUE entrée de la base car les Guana sont redoutables pour vos troupes. Utilisez le HG pour ne pas être obligé de vous en approcher. Vous pouvez maintenant commencer à réduire la base en cendres, sans oublier l'**installation de brouillage (Photo 39)**.

LA ZONE D'EXTRACTION

Reformez le dispositif offensif puis sortez de la base par le nord-est. Au carrefour suivant vous devrez faire face à une section de Croisés sur la gauche et une autre de Templiers sur la droite. Engagez les chars vers le Nord, puis à l'intersection suivante vers l'est. Poursuivez vers l'est en vous méfiant de l'obusier situé sur votre côté droit. Au bout de la vallée une section d'Howerdynes moyens essayera de vous tendre une embuscade sur votre gauche.

Prenez en direction de l'est-sud-est et foncez à fond, à fond, à fond avec tous vos chars et les Marines dans le VAB pour atteindre tranquillement la zone d'extraction **(Photo 40)**.

MISSION 14
DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES

LES ORDRES ET LE DISPOSITIF

Vos sections vont être envoyées derrière les lignes ennemies pour détruire les centrales, le générateur et le relais de communication de l'ennemi. Le problème est que les barges de débarquement ne pourront atterrir qu'une à la fois, donc il va falloir choisir les troupes que vous allez emmener.

La difficulté première de cette mission est de pouvoir repérer et détruire les porte-drones et les obusiers sans perdre trop de sections. Autre chose à savoir : **n'essayez à aucun prix d'entrer dans la base de l'Ordre située au centre de la carte !** Les néos sont regroupés, surarmés et disposent d'un obusier.

Dans la première barge, prenez une section de Marines, deux de chars et une de DCA. Dans la seconde une section de Marines, deux de chars (une nouvelle section de chars mise à votre disposition), et les lance-roquettes. Dans la troisième... ce que vous voulez, je vous conseille pourtant des Marines, le HOG, une section d'Aérodynes de chasse et une de bombardiers.

LE RELAIS DE COMMUNICATION

Formez votre Groupe 1, puis foncez vers le nord pour atteindre le **relais de communication**. Juste au pied de la rampe au nord, vous tomberez sur une section d'Éclaireurs. Ensuite, déployez vos troupes **(Photo 41)** et attaquez les Howerdynes moyens et les tourelles à impulsion qui gardent la station. La DCA s'occupera de l'Aérodyne qui patrouille dans le secteur pendant que l'ensemble des chars et des Marines s'occuperont de la base. La seconde barge peut maintenant être appelée. Reformez votre dispositif et attendez les ordres.

LE CENTRE DE COMMUNICATION

Appelez la seconde barge et dirigez le Groupe 2 au sud-est en direction de la rampe d'accès de la **station de communication (Photo 42)**. Au pied de la rampe vous serez intercepté par une section d'Howerdynes légers. Montez ensuite aux deux tiers de la rampe pour faire apparaître les Howerdynes lourds. Terrassez-les avec le lance-roquettes et détruisez les plates-formes rayons sur la droite de la rampe au bord de la crête. Éliminez la tourelle à impulsion et le Templier avant de détruire la base.

Faites atterrir la troisième barge et envoyez la section de Marines et le HOG rejoindre le second groupe. Pendant ce temps, lancez les Aérodynes sur le **porte-drones (Photo 43)**. Il se situe dans une cuvette au sud-ouest du centre de communication. Les bombardiers vont se régaler à détruire cet Howerdyne meurtrier pour les troupes au sol.

LE GÉNÉRATEUR

Avec le groupe 1, dirigez-vous vers le sud pour atteindre le **générateur** sur son promontoire. La pauvre section d'Howerdynes légers située au pied de la rampe d'accès risque de garder un mauvais souvenir de vous vu le dispositif que vous possédez ! Montez la rampe d'accès et détruisez les deux tourelles, la section d'Howerdynes et celle des Croisés présentes sur le site et rasez la base **(Photo 44)**.

Si vous trouvez le groupe 1 un peu "léger", envoyez les lance-roquettes l'aider. Regroupez toutes vos forces autour du centre de communication détruit par le groupe 2.

LA CENTRALE SECONDAIRE

Avec un dispositif de déplacement rapide (Marines dans le VAB, éléments rapides devant, aérodynes en couverture), partez vers le nord sur la falaise puis vers le nord-est dès que vous le pourrez jusqu'à une passe à l'ouest de la **centrale secondaire**.

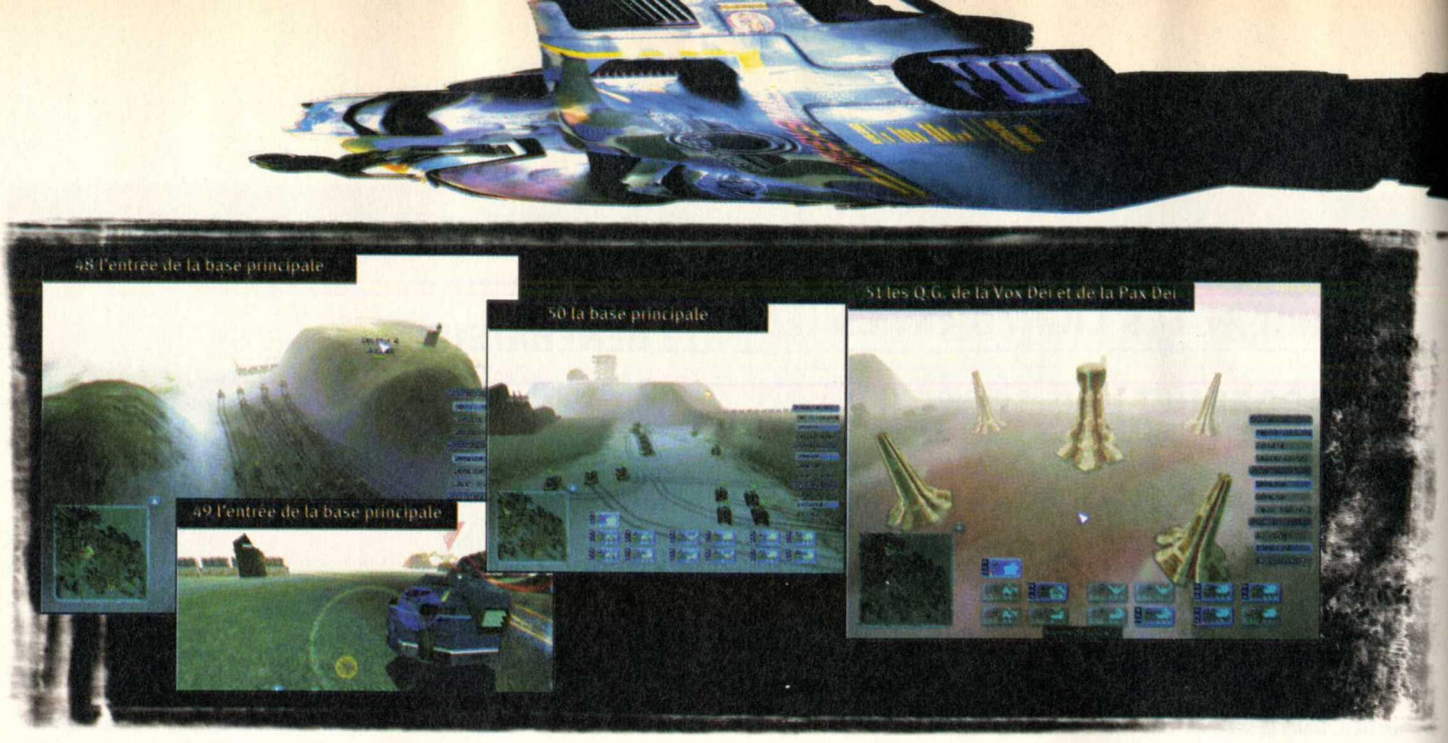
AVANT de lancer vos troupes sur la base, envoyez les Aérodynes pour qu'ils détruisent un porte-drones au sommet de la rampe. En approche de la cible, passez en postcombustion pour limiter la casse chez vos pilotes, puis ramenez votre aviation dans la passe.

Maintenant, adoptez un **dispositif offensif**, pénétrez dans la base **(Photo 45)** et nettoyez-la de toute la vermine qui s'y trouve. Commencez par détruire les deux tourelles de chaque côté de la rampe avec les lance-roquettes, puis écrasez les Croisés et les Howerdynes moyens.

LA CENTRALE PRINCIPALE

Formez un dispositif à déplacement rapide et dirigez-vous vers le sud-est puis vers le sud en longeant la carte. En arrivant à proximité du promontoire de la centrale principale, envoyez l'aviation sur le site et détruisez le porte-drones. Même en postcombustion il est fort probable que vos bombardiers ne reviennent pas de cette mission, le système antiaérien ennemi étant assez costaud ! Mais franchement, ça vaut la peine de les sacrifier.

Maintenant que l'aviation a fait son travail, approchez de la rampe d'accès située sur le côté sud, l'artillerie pouvant commencer à arroser les bâtiments de la base ennemie. Envoyez les Marines **(Photo 46)** en premier pour détruire des Éclaireurs au pied de la rampe, puis les Templiers et les Croisés.



Les chars s'occuperont des Howerdynes moyens pendant que le HOG finira de détruire la base.

LA CENTRALE

La chose à savoir est qu'elle est défendue par un obusier Lindau 666... Je sais ce n'est pas une bonne nouvelle, mais il va falloir faire avec Major ! À partir de la centrale principale, partez vers le sud-ouest pour distinguer les falaises du site. Si vous voyez les Templiers se promener, c'est que vous êtes trop près et que l'obusier va écraser vos troupes ! Préparez une force spéciale pour atteindre cet obusier de malheur : deux sections de Marines pour tuer les Templiers, les lance-roquettes pour détruire l'obusier et le VAB en soutien. Lancez l'assaut mais **tout le monde doit zigzaguer en utilisant sa propre trajectoire**. Dès que l'obusier est en vue, tirez dessus avec les lance-roquettes et le HOG.
Entrez maintenant en force dans la base, détruisez les Howerdynes moyens et lourds à l'entrée et faites tout sauter pour finir la mission. Ouf ! Enfin...

MISSION 15
DÉMONSTRATION DE FORCE

LES ORDRES ET LE DISPOSITIF

Détruire le commandement central de l'Ordre, rien que ça ! Et en plus il risque d'y avoir des surprises... Super, changez rien, j'en redemande ! Enfin au moins on vous fournit de nouvelles troupes : une section de repérage, deux sections de chasseurs et une de lance-roquettes.

L'AVANT-POSTE DE L'ORDRE

Attention, dès votre arrivée une section d'Howerdynes venant de l'est vous tombera dessus ainsi qu'un Aérodyne : ne vous laissez pas surprendre. Utilisez un dispositif classique offensif car votre premier objectif est l'**avant-poste** des néos mais, comme le major Thomas a déjà commencé l'assaut, n'engagez que les chars lourds, des Marines pour protéger les chars des Templiers et surtout les lance-roquetttes pour détruire le porte-drones. Thomas ne doit pas mourir ou vous perdez la mission. Surtout, ne perdez aucune unité dans cette attaque. Aidez les hommes du major Thomas à détruire tous les bâtiments puis recomposez votre dispositif.

L'ENTRÉE DE LA BASE PRINCIPALE

Passez au nord de l'avant-poste et foncez vers le nord-ouest pour atteindre des collines à peu près à mi-chemin de l'entrée de la base principale ennemie. **Arrêtez-vous juste avant, le terrain est miné !!!** Passez plutôt à droite entre le monticule où il y a un poste de garde et le monticule du milieu **(Photo 48)**. Envoyez les Marines sur le monticule de droite et utilisez les lance-roquettes et l'artillerie pour détruire les bâtiments bien sûr mais surtout une section de plates-formes rayons et des Howerdynes lourds.

Faites avancez doucement les Marines vers l'ouest pour qu'ils abattent deux sections de Templiers et un VAB ennemi **(Photo 49)**. En continuant doucement, ils découvriront les tourelles Guana et un lance-missiles : détruisez-les grâce à l'artillerie. Positionnez vos troupes devant l'entrée de la base pour attirer deux Howerdynes lourds sur la gauche, les lance-roquettes feront le reste.

LA BASE PRINCIPALE

Avant d'entrer dans la base, rappelez vos Marines pour les régénérer et détruisez les bâtiments en face de vous. Pensez aussi à détruire le lance-missiles sur la gauche de l'entrée, ainsi que les Templiers qui sont autour. Profitez-en pour détruire le bunker et la section de Croisés juste derrière. Et pendant que vous y êtes, anéantissez la centrale au nord-ouest et celle au nord-est pour couper l'alimentation électrique.
Entrez dans la base et détruisez les bâtiments de terre en formation à droite avec le HOG mais n'avancez pas trop car au bout de la cour il y a des tourelles de défense. Il va falloir encore ruser pour avancer. Utilisez une section d'assaut et engagez-vous vers le nord. Zigzaguez car il y a un obusier au bout ! Une fois repéré, utilisez le HOG pour le détruire.
Vous pouvez maintenant regrouper toutes vos forces terrestres au pied du 666 **(Photo 50)**. Il ne faut pas croire que vous avez gagné, il vous reste encore deux gros morceaux à avaler !

LES Q.G. DE LA VOX DEI ET DE LA PAX DEI

Avancez doucement vers l'est en formation offensive, deux Howerdynes lourds patrouillent autour des Xénofacts **(Photo 51)** : attendez-les avec les lance-roquetttes pour les détruire. Maintenant il n'y a plus à réfléchir : foncez vers le nord pour détruire le porte-drones et les Howerdynes d'artillerie avant qu'ils ne vous découvrent ! Toutes vos forces terrestres ou aériennes doivent être mises sur le coup.

Regroupez vos forces et utilisez le HOG pour faire sauter les cathédrales de l'Ordre au nord, qui sont en fait le **Q.G. de la VOX DEI (Photo 52)** mais ne vous approchez pas du **Q.G. de la PAX DEI (Photo 53)** à l'est. Demandez à vos bombardiers d'aller faire un tour sur la droite du Q.G. pour trouver un obusier (eh oui, encore un) ! Maintenant, envoyez les Marines nettoyer les sections de Croisés et de Templiers autour du centre de commandement.

Il ne reste plus qu'une seule chose à faire : TOUT FAIRE PÉTER !!! **(Photo 54)**. Pour ma part, j'ai laissé les Marines détruire seuls le QG, mais c'est vous qui voyez... surtout les deux cinématiques de fin de mission et de fin de chapitre.

PARTIE 2
ORDRE DE LA NOUVELLE AUBE
JUGEMENT DERNIER

MISSION 01
LIBÉRATION

LES ORDRES ET LES EMBUSCADES

Pour cette première mission de l'Ordre, vos devez lancer une attaque de diversion sur les avant-postes de la Crayven puis vous faufiler dans la base principale pour détruire un convoi d'armes.

Vous n'aurez pas beaucoup de sections pour cette mission : une de Croisés et une d'Howerdynes légers. Enfin, c'est mieux que rien, n'est-ce pas Diacre Jarred ?

Vous pouvez faire une véritable diversion en visitant les quatre avant-postes où vous pouvez tendre une embuscade aux Howerdynes de la Crayven : envoyez le VAB dans un des sites et laissez les Croisés et les Howerdynes au-dessus d'une passe pour leur tendre une embuscade **(Photo 55)**. Mais attention, seize Terradynes plus huit Marines, ça fait beaucoup ! Enfin, vous n'êtes pas obligé de tous les détruire non plus...

L'avantage c'est que si vous tuez tout le monde, vous pourrez détruire tous les bâtiments : pensez à votre expérience...

Les camions **(Photo 56)** sont dans le renfoncement sud-ouest de la base ennemie.

MISSION 02
DÉGAGEZ LE PASSAGE

LES ORDRES ET LES DEUX PREMIERS SITES AA

Détruisez les trois sites antiaériens de la Crayven Corps avant de soutenir l'assaut des Aérodynes. Une seule section supplémentaire vous est attribuée pour cette mission : des Croisés.

Une fois débarqué, foncez vers le sud sur le **premier site** de défense antiaérien. Deux sections de Marines, une de Terradynes légers et une de repérage vous attaqueront. Placez le VAB derrière les Howerdynes et réduisez-les en cendres après avoir détruit les lance-missiles.

En continuant vers le sud, vous pourrez détruire des Terradynes d'assaut et antiaériens. Continuez vers le sud en suivant la route, puis détruisez les chars d'assaut et les antiaériens sur votre droite.

Partez vers le sud-est pour trouver le **second site (Photo 57)** gardé par une section de Marines et une de Terradynes légers.

LE DERNIER SITE AA

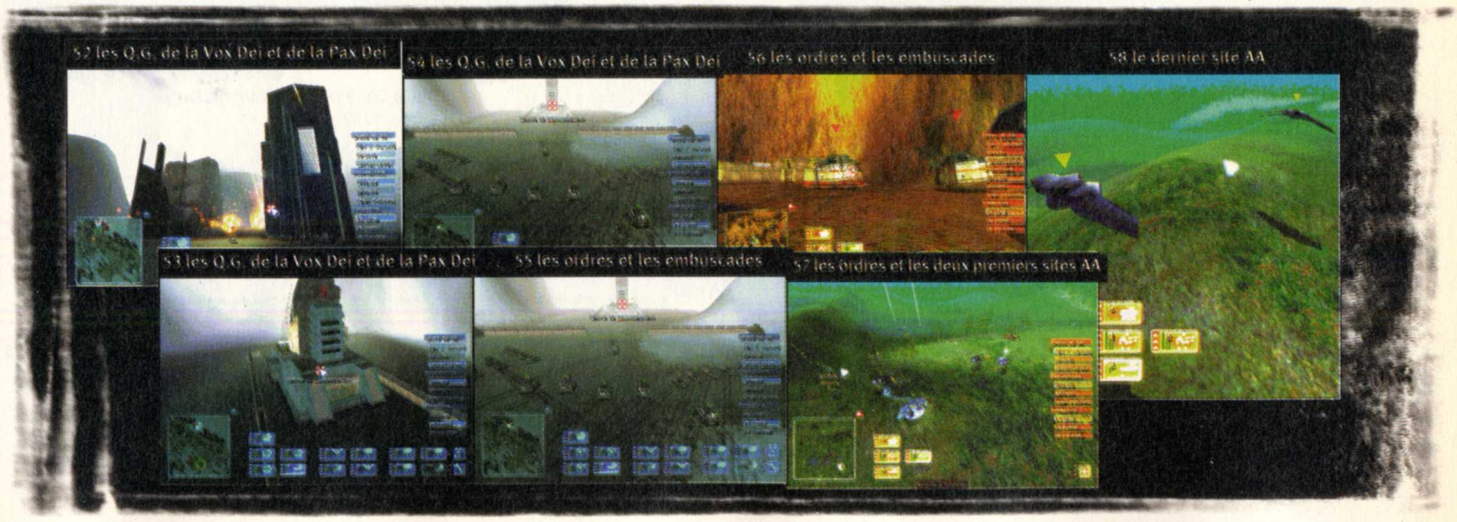
Remontez vers le nord et interceptez des Terradynes d'assaut près de la centrale évolution 1, puis partez à l'ouest pour détruire une section de repérage et une autre d'assaut gardant le centre de communication ainsi qu'une section de Terradynes antiaériens. Le Chard lourd patrouille dans le coin : surtout ne vous attardez pas, vos armes ne peuvent rien contre lui.

Partez à l'ouest en direction du 3e site antiaérien à gauche de la base. Une section d'assaut se trouve autour de la piste d'atterrissage. Une fois détruite quittez la piste d'envol par l'ouest pour atteindre le **3e site**. Éliminez les Terradynes de repérage et légers puis la section de Marines pour anéantir les derniers lance-missiles. Les Aérodynes arrivent enfin pour terminer la mission **(Photo 58)**.

MISSION 03
PERSONNE ICI

LES ORDRES ET LA BASE

Trouvez le cristal de données et détruisez toutes les sections qui auraient pu avoir accès aux données du cristal. Aucune troupe ne vous est affectée.



Embarquez les Croisés dans le VAB et foncez en direction de l'avant-poste au sud-ouest de la carte. À peu près à mi-chemin, une section de Terradynes légers vous interceptera. Détruisez-la puis reprenez votre route. En arrivant à l'entrée de la base, éliminez les Terradynes légers et de repérage. Entrez dans l'enceinte **(Photo 59)** et finissez les quelques forces de la Crayven qui s'y trouvent encore.

Cherchez le cristal dans la base. En fait il se trouve dans des caisses de ravitaillement situées dans la décharge de la base **(Photo 60)** à l'extrême sud-ouest de la carte.

LE TRAJET DU RETOUR

Reformez un convoi rapide (les Croisés dans le VAB) et foncez vers le point d'extraction. Malheureusement, vous serez intercepté par les troupes de la Crayven : d'abord par une section de Marines puis par deux sections de Terradynes légers et une autre de Marines. Accédez à la zone d'extraction pour terminer la mission.

MISSION 04
ÉQUIPEMENT D'ACTIVATION

LES ORDRES ET LA MISSION

Trouvez l'avant-poste Crayven et escortez les ingénieurs jusqu'à lui. Protégez à tout prix ces techniciens. Je vous conseille de conserver vos Howerdynes légers plutôt que les Éclaireurs. Ils sont plus lents mais de toute façon les camions du génie n'avancent pas, mais bon, c'est vous qui voyez...

Dès l'atterrissage, formez un groupe rapide et foncez vers le nord-est pour récupérer les ingénieurs. Des Terradynes venant du sud-ouest essayeront de vous accrocher, refusez le combat. Le plus important, ce sont vos invités **(Photo 61)**. Foncez jusqu'au point Zulu sans attendre et détruisez le plus vite possible le char lourd qui apparaîtra devant vous.

Éliminez les chars d'assaut sur la droite et engagez-vous vers l'avant-poste Crayven. Les ingénieurs vont prendre leur temps pour récupérer le matériel.

Pendant ce temps éliminez les Marines autour des installations, puis partez en direction de la zone d'extraction. Surtout ne vous arrêtez pas car vous trouverez de l'artillerie sur votre route.

MISSION 05
COURSE VERS LA NUIT

LES ORDRES ET LE SOUTIEN

Localisez et détruisez la base de la Crayven et sa ligne de défense. Vos Howerdynes prennent du grade puiqu'ils deviennent des Howerdynes moyens. Dès l'atterrissage, formez un dispositif rapide et foncez vers Magnus. Celui-ci est harcelé par une multitude de Terradynes : légers et d'assaut, au moins cinq sections complètes qui n'arrêtent pas de tournoyer autour de ses Howerdynes. Détruisez tout le monde mais n'utilisez vos Croisés que lorsque Magnus s'arrêtera.

LA BASE ENNEMIE

Magnus entrera par le côté ouest de la base, vous vous occuperez du **côté nord**. Détruisez les trois casemates, puis les Terradynes qui sortiront de la base, suivis par des Marines. Une fois la place nette à l'entrée, pénétrez dans la base. Prenez à revers les Terradynes et les Marines qui combattent Magnus, puis réduisez en cendres la **centrale** pour couper l'électricité. Détruisez toutes les casemates, tours de gardes et autres containers dans la base pour finir la mission.

MISSION 06
SYSTÈME D'ALERTE AVANCÉ

LES ORDRES ET LE DISPOSITIF

Récupérez deux Terradynes ennemis, faites sauter la centrale électrique, puis prenez d'assaut la base du SAA (Système d'alerte avancé). Pour cette mission ne prenez que des Howerdynes moyens avec vos Croisés.

MISSION 07
CARGAISON IMPORTANTE

LES ORDRES ET LA PASSE

Détruisez l'escorte du convoi et capturez l'ambulance où se trouvent des prêtres prisonniers. Ensuite, escortez-les jusqu'à la zone d'extraction. Vous disposez de trois sections de Croisés et de quatre sections d'Howerdynes moyens en tout et pour tout. Bon courage....
Commencez par mettre les Croisés dans le VAB, les Howerdynes en ligne et prenez la direction nord-ouest pour passer au nord de la montagne à côté de la base. Pour accéder à la rampe de la base, vous devrez détruire une section de chars légers et une section de Marines stationnées à l'entrée de la passe juste avant la base ennemie. À la sortie de la passe, des Terradynes de repérage et une casemate assurent la sécurité.

LA BASE

Un canon de 175 mm garde chaque entrée de la base, c'est ce qui est le plus dangereux dans le système de défense. Avancez, détruisez celui qui est devant vous et celle sur votre droite.

Des Marines vont tenter une sortie... Dommage pour eux. Dès que vous le pouvez, pénétrez dans la base et anéantissez les chars d'assaut et légers qui s'y trouvent. Avancez vers l'ouest et détruisez les deux casemates à l'entrée de la seconde partie de la base. Des Terradynes d'assaut s'y sont retranchés, faites attention de ne pas tirer sur l'ambulance à droite en entrant **(Photo 65)**.

L'EXTRACTION

Sortez de la base par l'est en formation groupée et foncez pour ne pas rester trop longtemps sous le feu des Marines sur les montagnes. Enfoncez les sections de Marines, de Jaeggers et la section de Terradynes légers. Anéantissez la casemate sur votre droite et foncez vers l'est.

Des Terradynes de repérage et des Marines tenteront de vous barrer la route, pas de quartier, chargez !
Il ne reste plus qu'à diriger l'ambulance vers la zone d'extraction pendant que vous bataillez ferme dans le désert avec les Terradynes du major Thomas, le boucher de la passe de l'Oracle.

LES TERRADYNES D'OCCASION

Dès le début de la mission, envoyez une section d'Howerdynes vers l'est dans le canyon, détruisez les Marines sur les hauteurs mais faites attention de ne pas allumer vos ingénieurs. À la sortie du défilé lorsque le convoi tournera à gauche, il est possible qu'un char de repérage fasse une apparition en venant du nord-ouest.
Lorsque les ingénieurs auront fini de réparer les **Terradynes capturés**, mettez ces chars ennemis dans votre dispositif. Sortez du camp de campagne, détruisez quelques chars d'assaut puis partez vers le nord.

Après l'intersection avec l'entrée du canyon, écrasez deux Terradynes de repérage devant un groupe d'arbres sur la gauche. Ensuite vous verrez à droite une autre série d'arbres : lancez quelques chars et Croisés pour débusquer une section de chars légers. Adossez-vous aux arbres pour attendre des chars de repérage et d'assaut, puis continuez votre route vers le nord puis vers le sud-ouest.

LA CENTRALE ÉLECTRIQUE

Engagez-vous dans le canyon partant vers le sud. Détruisez les quelques véhicules dans le défilé puis les deux tours de garde. À ce moment-là, sortez vos Croisés et positionnez-les sur les côtés de votre dispositif d'attaque.
Des Marines, des Terradynes de repérage et légers ainsi qu'un d'assaut vous attendent devant l'entrée de la centrale. Détruisez les tours de garde et pénétrez dans la centrale. Il reste trois malheureux chars légers au fond de la base : écrasez-les sans pitié ! Détruisez les **trois types de centrale** au fond de la base pour reformez votre dispositif.

LA BASE SAA

Sortez du défilé de la centrale électrique par le nord, détruisez la section de chars légers s'y trouvant et positionnez-vous devant l'**entrée de la base SSA**. Utilisez la fonction riposte car la moitié des défenses au moins n'est plus activée, il serait donc dangereux de tirer sur quelque chose de statique pendant qu'un char d'assaut perfore votre blindage. Alors, détruisez le juste nécessaire, du moins au début et faites attention de ne pas vous tirer dessus. Vous aurez affaire à quatre sections complètes de chars de tout gabarit, ainsi que quelques tourelles et autres canons mineurs. Une fois dans la base, allez en son centre et détruisez la tour de contrôle. Mission terminée.

MISSION 08
MANNE HÉRÉTIQUE

LES ORDRES ET LE DISPOSITIF

Le pétrole reste le nerf de la guerre en ce qui concerne les chars. Votre mission est de détruire toutes les installations de la Crayven corp. Ça s'appelle du sabotage ! De nouvelles sections vous sont proposées pour réaliser cette mission : des Aérodynes de reconnaissance et des Howerdynes antiaériens. Je vous conseille de laisser les Aérodynes à la maison, vous n'en aurez pas besoin puisque je vous dirai "où est quoi".

LE DÉPÔT

Sitôt les véhicules de débarquement posés, formez un dispositif rapide et dirigez-vous vers le sud-ouest en direction du dépôt. À mi-chemin, vous serez accroché par deux sections de Terradynes légers et de repérage qui ne vous poseront pas trop de problème ; par contre, méfiez-vous d'une troisième section de Terradynes qui arrivera dans votre dos. À proximité de l'étroit passage menant au dépôt, méfiez-vous du groupe de Jaeggers au sommet d'une colline à gauche, seuls les Croisés auront la possibilité d'aller les tuer.

L'**étroit passage (Photo 66)** n'est pas fortement gardé, seuls des canons de 215 et des autocanons assurent sa protection. Vos Howerdynes n'en feront qu'une bouchée. Pénétrez dans le dépôt et détruisez les quelques défenses restantes ainsi que la section de Marines patrouillant par là.

Placez-vous à l'extrémité nord-est du dépôt pour prendre position au sommet de la côte. Descendez pour être intercepté par une section d'assaut postée au pied de la côte à gauche avec une section de Marines.

LES CAMIONS, LE GISEMENT, LES CENTRES D'EXTRACTION

Dirigez-vous vers le nord-est, détruisez les deux autocanons et la tour de garde sur le sommet de la falaise à l'est puis attendez qu'une section de lance-roquettes descende au nord-est pour la détruire. Terminez de descendre la pente pour arriver dans le canyon. Une section de repérage essayera de vous stopper (et une de plus).

Grimpez la côte située à l'est pour accéder au gisement. Détruisez les trois tours de garde restantes, les deux groupes de Marines et les Terradynes de repérage gardant le site. Si le VAB est au centre de l'attaque pour régénérer les Howerdynes vous n'aurez aucun problème et pas trop de pertes.
Des véhicules de repérage pourront peut-être apparaître par le nord après la bataille, mais ce n'est pas systématique. Pendant la bataille, vous avez sûrement vu des **camions du génie** se promener, si vous ne les avez pas détruits c'est le moment de remplir votre objectif. Dirigez-vous vers l'est pour trouver les réservoirs de carburant dans une cuvette et détruisez-les **(Photo 67)**.

Partez maintenant vers le sud-est pour rechercher et détruire les deux **centres d'extraction (Photo 68)** qui constituent votre dernier objectif.

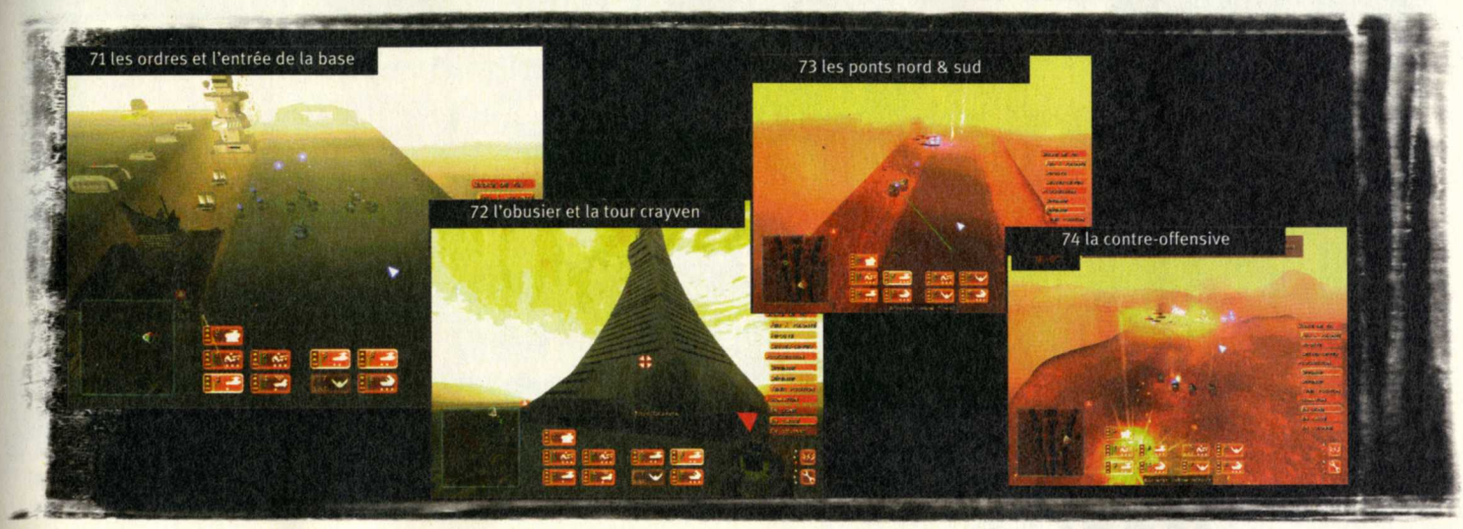
MISSION 09
LE VAGABOND DES FLINGUES

LES ORDRES ET L'ENTRÉE DE LA BASE

Vous devez détruire la base aérienne Crayven située au nord-est de la carte. Pour cela le cardinal Aerigi vous a affecté de l'artillerie.
Choisissez le site à l'ouest pour débarquez vos troupes puis foncez vers le nord-est en direction de l'entrée ouest de la base ennemie. Deux sections de Terradynes **(Photo 69)** essayeront de vous intercepter lors de votre trajet mais les Templiers et vos Howerdynes ne mettront pas beaucoup de temps à les réduire en cendres.

Détruisez les chars de repérage qui patrouillent devant l'entrée, puis avancez à tâtons pour faire apparaître les défenses de la base. De ce côté de la base il n'y a que des lance-missiles le long du remblai, mais la porte est bien protégée. Des tours de garde et des canons de 175 mm vous repéreront assez facilement. Utilisez l'artillerie et les Howerdynes pour les anéantir et détruire les installations visibles de la base **(Photo 70)**.

Dès que vous mettrez les pieds sur la rampe d'accès du niveau 1, des lance-roquettes tenteront de vous prendre à revers en venant du sud et les chars lourds essayeront de descendre par la rampe. Bloquez l'offensive et positionnez les chars sur la rampe à mi-hauteur. Détruisez le groupe de



casemates devant vous avec le Sagitta et contre-attaquez en pénétrant sur le niveau 1 de la base.
L'enfer commence ici !!! Attaquez les autocanons et les Marines sur la droite avec les chars **(Photo 71)** pendant que le Sagitta et les Templiers détruisent les dernières défenses à gauche. Placez le VAB derrière les chars et avancez en détruisant tout ce qui bouge sur votre passage.

L'OBUSIER ET LA TOUR CRAYVEN

Une autre partie risquée de la mission va bientôt commencer. Lancez un groupe d'Howerdynes sur le niveau 2 de la base pour faire apparaître deux centrales électriques.

Des chars légers vont attaquer le groupe ainsi qu'un obusier ! Déplacez-vous tout le temps pour ne pas être sous le déluge de feu qui va s'abattre sur le niveau 2, mais vous devez impérativement rester pour que l'artillerie puisse ajuster et détruire les centrales.
Une fois les générateurs électriques coupés et le système de défense paralysé, vous avez **deux minutes** pour monter au niveau 3 et détruire l'obusier au bord de la falaise. L'obusier en cendres, retournez-vous puis affrontez les chars et les lance-roquettes avec vos attaques spéciales. Le gros de vos troupes resté au niveau 1 peut maintenant monter sans encombre ou presque au niveau 3.

Allez au nord-ouest de la base pour atteindre l'objectif principal de votre mission : La **tour Crayven (Photo 72)**. Détruisez-la pour avoir la surprise d'être contacté par le Paladin Magnus ! Il vous donne rendez-vous au nord-est de la base. Seul bien sûr... Bizarre, non ? Ne vous inquiétez pas et discutez avec lui car il va vous remettre un document très compromettant... Fin de la mission.

MISSION 10
QUATRE PONTS TROP LOIN

LES ORDRES ET LE DISPOSITIF

Objectifs très simples : tenir quatre ponts contre les attaques des Crayvens. Mot d'ordre : personne ne passe !!! Réalisation : très difficile. Solution : diviser pour mieux régner...

Le cardinal Aerigi ne vous fait pas un cadeau en vous affectant à cette mission, sa réalisation va être très risquée... mais possible. Pour cela, il vous faut deux sections de Templiers, deux d'artillerie, deux d'Aérodynes de reconnaissance, une section d'Howerdynes lourds et une d'Howerdynes moyens.

Faites-vous débarquer sur la zone d'atterrissage ouest de la carte et foncez avec toutes vos troupes vers le pont ouest. Détruisez la section de Marines qui s'est déjà infiltrée puis traversez le pont en direction de l'est.

LES PONTS NORD & SUD

C'est à ce moment-là que tout se complique : Il faut scinder votre dispositif en deux.
Pour le pont sud envoyez une section de Templiers, une d'Aérodynes, la section d'Howerdynes lourds et un Sagitta. Pour le pont nord prenez le reste, c'est-à-dire une section de Templiers, une d'Aérodynes, la section d'Howerdynes moyens, un Sagitta et le VAB. Positionnez l'artillerie à l'entrée de chaque pont puis mettez le reste de vos forces au milieu des ponts **(Photo 73)**.

L'ennemi va envoyer d'abord des chars de plus en plus gros, puis l'infanterie et enfin quelques chars. Il vous faut tenir sur chaque pont. Utilisez la pause du jeu pour aller d'un point à un autre sans perdre de temps et pour réagir aux offensives ennemies rapidement. Dès que les chars ennemis arrivent sur les ponts, faites parler la poudre avec les Sagitta.

LA CONTRE-OFFENSIVE

Louée soit la lumière, superbe défense diacre Stone, mais cela ne suffit pas... Passez à l'attaque pour refouler les païens dans le désert ! Lancez toutes vos troupes vers le pont est.

Le groupe sud sera arrêté par des chars Terradynes de reconnaissance et des Marines. Contentez-vous de les accrocher pendant que le groupe nord entame son attaque. Faites partir les Howerdynes moyens vers le pont avec le VAB pour apercevoir les défenses du pont. Aïe, il y a un **HG** dans l'offensive ennemie **(Photo 74)**, zigzaguez pour rester au contact et utilisez le Sagitta pour écraser l'artillerie, les camions du génie et le VAB Crayvens.

MISSION 11
LA CENTRALE

LES ORDRES ET L'AVANT-POSTE

Vous devez sécurisez le site de la relique en détruisant les unités et les bâtiment de la Crayven. Mais avant il faudra détruire l'avant-poste à l'ouest de la carte puis la base aérienne au sud-est.

Dans la première barge je vous conseille de prendre une section d'Howerdynes lourds moyens et légers ainsi qu'une de Templiers. Le second groupe sera composé d'une section d'Howerdynes moyens, une d'artillerie, une de Templiers et une d'Aérodynes de reconnaissance.

Commencez par faire monter les Templiers dans le VAB et dirigez votre groupe vers l'avant-poste situé au sud-ouest de la carte. Des Terradynes de repérage tenteront de vous stopper à mi-chemin et dans la passe menant à l'avant-poste. À la sortie de la passe, allez vers le sud pour détruire les chars lourds stationnés devant la zone de stockage.

Tournez à 180° vers le nord et approchez-vous de l'avant-poste proprement dit. Montez aux trois quarts de la rampe d'accès pour faire apparaître les premières défenses de la base, les tours de garde. Lancez les chars en avant pour supporter les attaques ennemies et détruire les sections de Marines pendant que les Templiers détruiront les casemates **(Photo 75)**.

Des Aérodynes d'assaut attaqueront vos troupes : utilisez les minitêtes nucléaires des Templiers pour les détruire. Anéantissez les installations électriques et les quelques Terradynes d'assaut et antiaériens encore présents dans la base.

LA BASE AÉRIENNE

Sortez de l'avant-poste et dirigez-vous vers l'est en direction de la base aérienne de la Crayven. À la sortie de la passe, une section de repérage pourrait croiser votre chemin, méfiez-vous. Évitez de prendre le grand canyon au sud car deux HOG risquent de vous le faire payer très cher. En partant plus vers le nord, des sections de chars légers patrouillent : il serait étonnant que vous n'en rencontriez pas pour rejoindre la base aérienne.

Lorsque vous arriverez à proximité de l'entrée de la base, un message vous annoncera que les tourelles de défense ne tireront pas, mais méfiez-vous des quatre casemates, elles sont toujours actives. Montez aux trois quarts de la rampe et utilisez les Howerdynes légers pour détruire l'Aérodyne qui vous survole, puis lancez l'assaut.

Les chars s'occupant des Marines des Jaeggers, les Templiers s'occupant des chars, pour faire atterrir votre seconde barge vous devez détruire tous les soldats de la Crayven **(Photo 76)** et la tour de contrôle.

LA BASE CRAYVEN

Reformez un dispositif compact et partez vers votre objectif principal : la base Crayven... Il va falloir faire attention, surtout pendant l'approche. Dans le canyon sud, vous serez accroché par deux sections de Terradynes de repérage et les 2 HOG !!! Il est impératif de traverser le canyon sans vous arrêter. Laissez les HOG à l'artillerie et aux Aérodynes de reconnaissance.

Empruntez la rampe d'accès menant à la base en formation serrée, des Jaeggers sur les hauteurs, des Marines et des chars légers dans le défilé essayeront de stopper votre progression. Ensuite ce sont des chars lourds à gauche et des lance-missiles à droite qui entreront dans la bataille. Les Marines sur les hauteurs s'en prendront à votre artillerie : essayez de passer le plus vite possible sans perdre trop d'éléments en utilisant le Sagitta au maximum.

Continuez vers l'est mais arrêtez-vous avant d'atteindre la base car ses défenses sont redoutables : lance-roquettes, canons, obusier, Marines, chars, tout y est ! Vous n'aurez qu'une solution, attaquez en masse sans vous arrêter car l'obusier n'aura aucune pitié... Une fois toute les forces Crayven anéanties, détruisez les auto-canons autour de la relique **(Photo 77)** puis réduisez en cendres tous les bâtiments de la base.

MISSION 12
INFILTRATION

LES ORDRES ET L'AVANT-POSTE

Après avoir conquis la base Crayven, l'alliance du cardinal Aerigi et du commandant Hayes soulève une rébellion au sein de votre armée, à partir de maintenant seul Magnus pourra vous aider. Votre propre guerre commence...

Détruisez la base de Fukabe et secourez l'agent double pour vous mettre

en contact avec un renégat Crayven. Une personne ayant les mêmes convictions que vous dans le camp adverse, ça vous fait pensez à qui ? Enfin vous verrez cela plus tard, pour le moment utilisez l'autochargement des barges pour ne pas avoir de problème.

Lorsque les trois barges auront déposé vos sections imposez un **cessez-le-feu** puis envoyez-les devant l'avant-poste. Vos troupes rebelles vont se retrouver au milieu des sections de la Crayven et de l'Ordre **(Photo 78)** ! Repérez les éléments les plus dangereux comme les obusiers Lindau, les lance-roquettes, le Sagitta et les Templiers. Ce seront vos premiers objectifs à détruire ainsi que les bombardiers.

Vos Templiers détruiront les lance-roquettes, vos Sagitta les obusiers Lindau, vos bombardiers le Sagitta de l'Ordre, vos chars légers s'occuperont des chasseurs. Le reste des chars anéantiront les Templiers et autres soldats de la coalition, votre chasse s'attaquera aux bombardiers. Pensez à protéger votre artillerie sinon elle sera la première à subir la contre-attaque. Ce sont vos Sagitta qui vont ouvrir la danse en pilonnant les obusiers. Au moment même où les premiers impacts toucheront les forces de la coalition, toutes vos sections devront passer à l'attaque pour que l'**effet de surprise** soit total ! La synchronisation doit être parfaite sinon gare à la riposte ennemie...

Rayez de la carte l'avant-poste ennemi puis repliez-vous sur la zone de largage nord pour éviter les renforts envoyés par l'ennemi **(Photo 79)**.

L'ESCORTE DU CONVOI

Sur la zone de largage nord orientez-vous vers le sud-est pour vous dirigez vers le cratère où se trouve le convoi. Arrêtez vos troupes au bord du cratère et envoyez des Croisés et des Templiers en repérage avec **obligation de cessez-le-feu**. Des sections de Terradynes lourds et d'assaut ainsi que de lance-roquettes patrouillent autour du Xénofact. Dès que vous vous serez approché assez près pour les voir, faites descendre vos Howerdynes par la rampe se situant au nord-ouest du cratère. Accrochez les lance-roquettes avec les Croisés et les Templiers pour que l'artillerie puisse les aligner **(Photo 80)**. Recommencez l'opération jusqu'à ce que vous ayez détruit toutes les sections de Terradynes.

Récupérez le convoi du Sergent Cole et tournez autour du Xénofact pour que le Sagitta qui va arriver du nord-ouest ne puisse pas vous toucher. Lancez les Templiers et les Howerdynes lourds pour détruire le Sagitta et le VAB de commandement ennemi. Ensuite repliez-vous autour du Xénofact et attendez la venue du major Parker pour terminer ENFIN cette mission de fou !

MISSION 13
LE PARC DE GLACE

LES ORDRES ET LE 1ER ASSAUT

C'est reparti pour un tour, votre base Winter city est sous le feu de l'ennemi. Vous devez attaquer l'ennemi et tenir la base à tout prix. Utilisez l'autochargement des barges, c'est plus sûr.

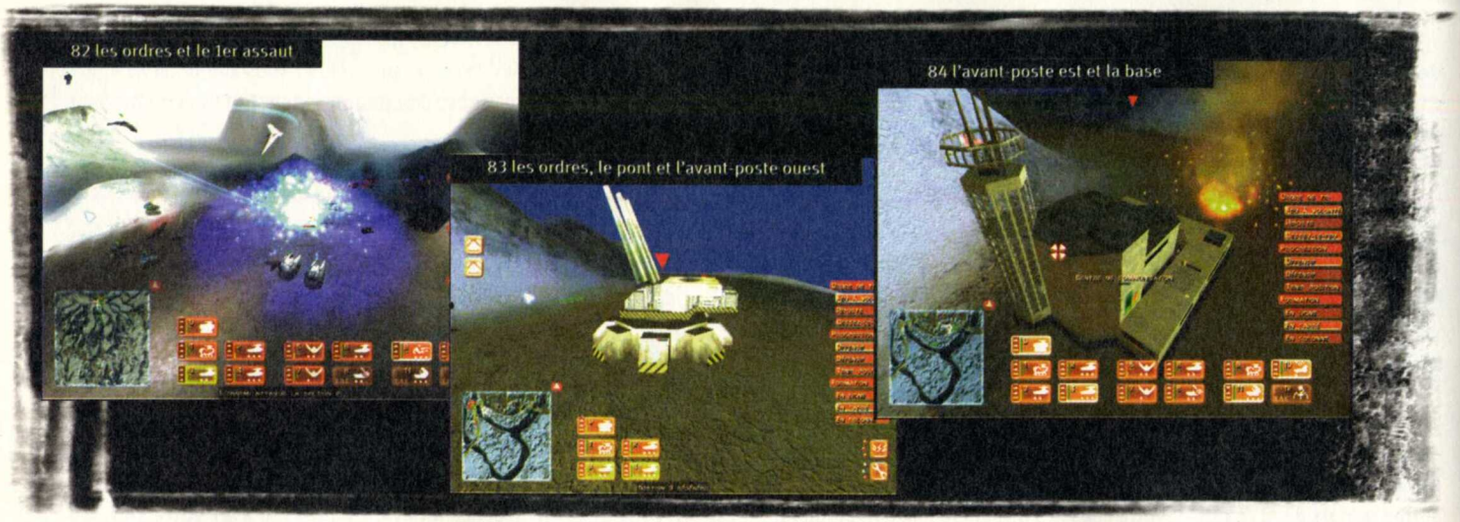
Lancez-vous de toute urgence à l'avant-poste sud avec votre VAB, les Howerdynes moyens et les Templiers pour arrêter les Terradynes d'assaut et légers qui commenceront l'offensive dans 2 minutes. Les Howerdynes lourds gardant les entrées est et ouest de la base principale pour stopper les Terradynes qui ne manqueront pas de venir tout détruire **(Photo 81)**. Fin du premier assaut mais ne vous réjouissez pas trop vite car la suite risque d'être très désagréable...

LE SECOND ASSAUT

Pour l'instant ne changez rien à votre dispositif, des lance-roquettes et des chars vont tenter de passer au niveau de votre VAB. Éliminez les lance-roquettes et faites atterrir la seconde barge à proximité pour briser l'offensive Crayven. C'est à ce moment qu'il faut débarquer votre 3e groupe à la base principale ainsi que le groupe de votre VAB car le gros des forces ennemies va pousser aux entrées est et ouest.

Positionnez des chars lourds et moyens, les bombardiers et le VAB à l'ouest. Utilisez les bombardiers avant tout pour anéantir les lance-roquettes. À l'est envoyez le reste de chars et tous les Templiers, au centre de la base laissez en réserve les chasseurs, la D.C.A. et les plate-formes rayon.

A l'est après l'envoi de Terradynes lourds, les choses sérieuses commencent : Une section de D.C.A. ennemie ainsi que les lance-roquettess tenteront de s'infiltrer : détruisez-les avec les plates-formes rayon. Des bombardiers feront leur apparition à ce moment : envoyez la chasse et



la D.C.A. pour les réduire à néant **(Photo 82)**. Une troisième vague déferle avec des Terradynes d'artillerie, des lance-roquettes, de la D.C.A. et des chars lourds. Une solution consiste à envoyer les Templiers vers l'ennemi sur les flancs des défilés pour intercepter le matériel d'artillerie et les lance-roquettes.

Mais la situation est tellement désespérée qu'il vous faudra battre en retraite jusqu'au point d'extraction Zebra.

MISSION 14
ATTAQUE SUICIDE

LES ORDRES, LE PONT ET L'AVANT-POSTE OUEST

Vous devez attaquer l'avant-poste ouest pour accrocher les renforts ennemis. Ensuite prenez d'assaut l'avant-poste est. Sécurisez la base Crayven en détruisant toutes les unités ennemies. Encore une mission facile... Utilisez l'autochargement des barges, c'est plus sûr.

Foncez vers l'ouest en direction du pont pour détruire les forces Crayven présentes pour sa défense. Chargez-vous d'abord des **lance-roquettes** puis des Terradynes qui s'engageront sur le pont. Les Aérodynes de Parker vous donneront un bon coup de main pour la prise du pont. À partir de ce momment, Parker ne vous lâchera pas d'une semelle. Faites attention à ce qu'il ne lui arrive rien, sinon vous ratez la mission.

Dirigez-vous maintenant vers le nord-ouest pour attaquer l'avant-poste ouest. Une fois à proximité de l'avant-poste ouest vous ne devez plus vous arrêter car de l'**artillerie G-Lob (Photo 83)** située de l'autre côté du canyon à l'est va essayer de vous réduire en miettes. Traversez les défenses ennemies sans vous arrêter. En fait vous pourrez passer à droite du système défensif. Une fois l'artillerie ennemie détruite revenez donner un coup de main aux hommes de Parker pour nettoyer l'avant-poste ouest et ainsi échapper aux aérodynes ennemis trop occupés à se défendre.

Vos deux dernières barges peuvent maintenant atterrir. Faites-les poser sur la zone de largage au centre de la carte et attendez vos renforts.

L'AVANT-POSTE EST ET LA BASE

Vous allez devoir traverser certaines zones de la base principale pour vous rendre à l'avant-poste est : l'usine et le quartier résidentiel. Ne vous attardez pas trop sur les bâtiments, préférez les troupes de la Crayven. Surtout ne vous arrêtez plus à partir du quartier résidentiel car deux sites d'artillerie protègent l'avant-poste est. Réduisez à néant les troupes Crayven puis commencez le ménage de la base car normalement il ne doit pas en rester beaucoup **(Photo 84)**.

MISSION 15
DERNIÈRE DANSE

LES ORDRES ET L'APPROCHE

Vous devez placer une charge de TDX au pied du pilier principal du Xénofact et repousser toutes les attaques ennemies. Vous allez d'ailleurs revoir un de vos amis très chers : le major Thomas !

Si vous choisissez la zone ouest vous serez attaqué par les Aérodynes, si vous choisissez la zone sud c'est à des Terradynes que vous devrez vous frotter. C'est à vous de choisir, faites comme vous le sentez.

À peu près au centre de la carte, des unités d'élite de l'Ordre vont se poser avec une barge. Faites attention car elles sont redoutables : Porte-drones, Howerdynes lourds, D.C.A. et Templiers **(Photo 85)**. Utilisez toutes vos ressources pour les anéantir en ne perdant pas trop de troupes. Frappez vite et fort !

LA BASE DE LA COALITION

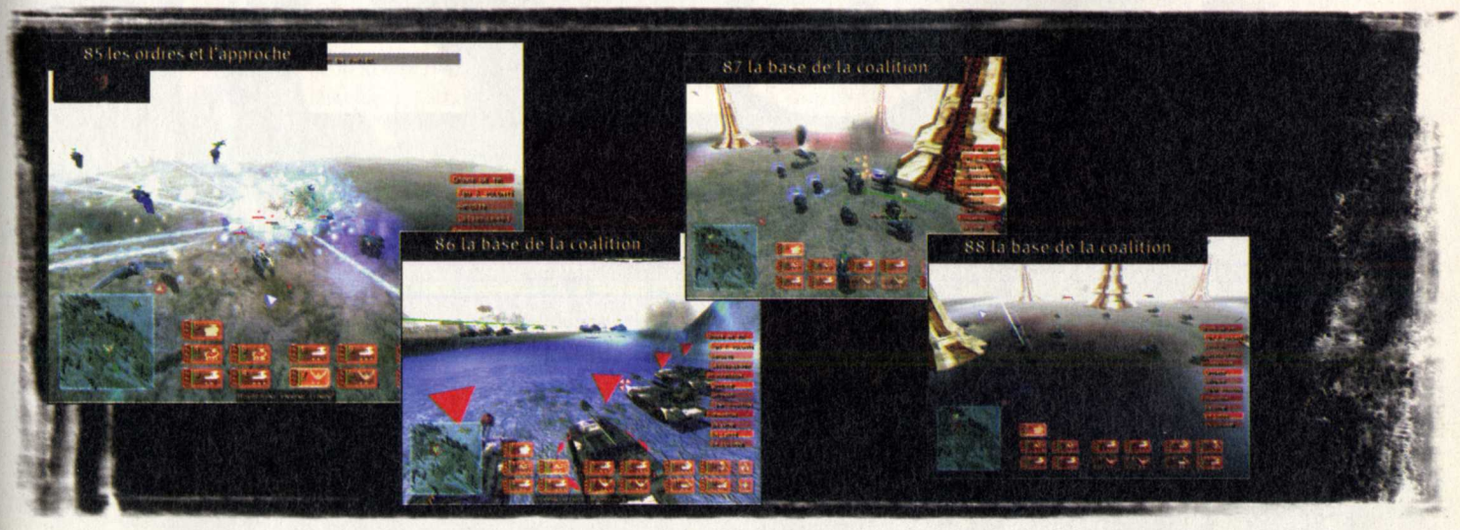
Cette base vous la connaissez puisque vous l'avez prise d'assaut lorsque vous étiez au service de la Crayven. Elle a été quelque peu modifiée à ses entrées et vous ne pouvez pas vous infiltrer comme vous l'aviez fait. Dirigez-vous vers l'entrée ouest, détruisez les défenses composées de canons de 175, de tours de garde et d'un Terradyne d'artillerie. Rapidement des Terradynes d'assaut et de l'artillerie fondront sur vous **(Photo 86)**. Restez toujours en mouvement pour éviter les tirs de barrage et progressez vers le nord-ouest pour atteindre les reliques.

Passez la seconde entrée en détruisant tout ce qui vous tire dessus. Restez

en mouvement pour rester en vie ! Traversez les installations de la base pour arriver enfin au pied des Xénofacts. Nettoyez la zone de tous les Terradynes lourds et d'assaut puis avancez votre VAB à la base du pilier principal pour y déposer la supra-bombe **(Photo 87)**. Tournez autour des reliques pour être sûr de ne pas être sous le feu ennemi.

Malheureusement ce n'est pas fini... Une nouvelle vague des forces Crayven dirigée par le major Thomas va vous tomber dessus comme la misère sur le monde ! Vous aurez deux minutes pour reconstituer un dispositif potable (vous aurez subi sûrement de lourde pertes) et contre-attaquez les forces de la Crayven **(Photo 88)**. Continuez à tourner autour des reliques, anéantissez les HOG quand vous le pourrez puis renettoyez la zone de tous ses combattants...

Votre aventure sur Krig 7B se termine. Vous avez vaincu mais à quel prix... Des centaines de vies ont été données pour empêcher Hayes et Aerigi d'utiliser la puissance dévastatrice des Xénofacts. Et tout ça pour quoi ? De longs conflits en perceptive pour bannir les forces Crayven et de l'Ordre vous attendent encore. Mais Sarah et Jarred seront là pour leur botter les fesses. Que la lumière soit louée...



Dark Reign 2 a des atours 3D indéniables, mais c'est un jeu des plus classiques qui ne dépaysera pas les amateurs de Dune 2, Command & Conquer et autres jeux légendaires. Ça ne nous rajeunit pas tout ça...

Jeff • jfmolas@loisir.net

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre site "www.loisir.net", dans la rubrique "jeux PC", une sauvegarde qui vous permettra d'accéder à toutes les missions des deux campagnes. Décompressez simplement le fichier dans le répertoire par défaut du jeu puis lancez le jeu, sélectionnez l'icône "Déconnexion" en bas de l'écran pour revenir au menu de sélection des joueurs. Sélectionnez alors le joueur "Jeff" puis cliquez sur connexion. Vous pourrez alors jouer n'importe quelle mission du mode campagne. Attention, cette manipulation peut effacer vos propres sauvegardes, alors faites une copie de sécurité de vos sauvegardes (c'est-à-dire le répertoire "Users").

DARK REIGN 2

Éditeur : Activision • **Texte et voix :** Français • **Sortie :** Mai 2000 • **Config. mini :** P. II 233 64 Mo

Première partie : la campagne ACJ

Chapitre 1 : Au cœur du Sprawl

Sélectionnez toutes vos troupes et marchez un peu vers l'ouest afin de détruire les Gargouilles puis le Nettoyeur du ciel qui a abattu votre navette. Poursuivez vers le sud-ouest le long de la route pour rejoindre votre base. Elle sera entièrement détruite et vous aurez à la reconstruire. Suivez les instructions pour diriger les deux Constructeurs.

Ensuite, vous recevrez un Collecteur (il sera au nord-ouest de votre base) : amenez-le vers les cristaux de Taelon pour les exploiter. Faites ensuite des Rôdeurs dans l'Usine et des Gardiens dans l'Enceinte (3 de chaque au moins).

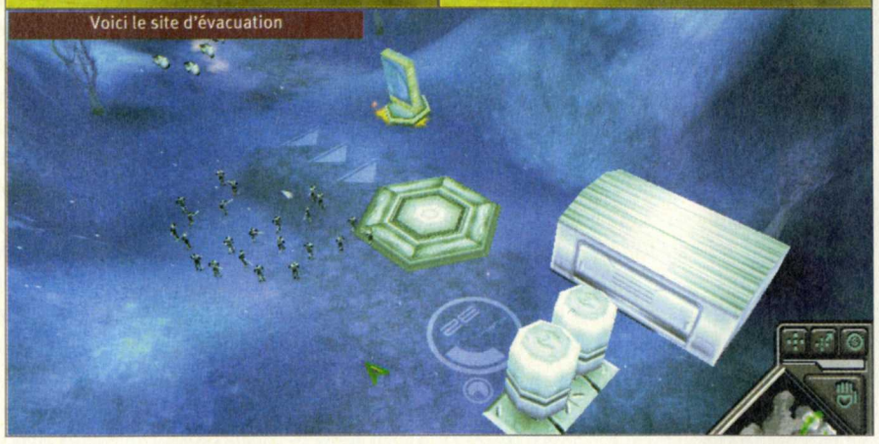
Vous n'avez plus qu'à rassembler toutes vos troupes et à raser les trois zones de défense antiaérienne indiquées sur la carte par des cercles verts. Comme toujours, éliminez d'abord les Gargouilles avant de vous occuper des Nettoyeurs du ciel.

Le Collecteur est au nord de la base

Le Générateur à détruire absolument

Les sites antiaériens à détruire

Le Fragment à récupérer.


Voici le site d'évacuation

Chapitre 2 : Le sceau est brisé

Sélectionnez tous vos Gardiens et faites-leur garder le Shaman. Il part alors automatiquement vers le nord-ouest, suivi par vos hommes. Pendant ce temps, produisez dans votre base, au sud-est, quelques Tourelles (2 ou 3) que vous installerez du côté nord-ouest de la base pour mieux la défendre des attaques à répétition qui vont commencer à arriver par le sentier.

Votre escouade qui suivait le Shaman sera détruite par des pylônes de défense : il va donc falloir absolument couper la source d'énergie de ces défenses ennemies. Pour cela, fabriquez au préalable une Usine grâce à un autre Constructeur (produit par le Quartier Général), puis faites une dizaine d'unités Vigiles dans votre Enceinte. Envoyez vos Vigiles vers le nord-ouest en passant par les collines à l'ouest. Lorsque vos Vigiles auront suffisamment avancé, ils repéreront la source d'énergie (elle sera indiquée par un cercle vert clignotant sur la carte). Rendez-vous dans cette zone et détruisez le bâtiment rectangulaire qui s'y trouve pour couper la source d'énergie des pylônes de défenses du sentier.

Votre base ne doit pas rester inactive pendant ce temps : produisez des Collecteurs pour exploiter les ressources au sud-ouest et faites aussi des troupes (Rôdeurs et Vigiles) jusqu'à épuiser toutes les ressources.

Envoyez ensuite toutes vos troupes au labo indiqué par un nouveau cercle au nord : vous trouvez un objet, le fragment Togran. Amenez-le (il se déplace comme une unité), escorté de l'ensemble de vos hommes vers le site d'évacuation à l'est. L'ennemi vous attaquera, mais vous avez largement assez de troupes pour lui résister.

Chapitre 3 : Disperser le troupeau

Au début de cette mission, vous devez éliminer des traîtres. Pour cela, avancez vers le nord-ouest jusqu'aux parages de la base des traîtres, mais ne l'approchez pas plus. Dirigez-vous au contraire droit vers l'ouest pour atteindre la Navette d'évacuation des rebelles. Ces derniers arriveront alors par le nord-est : tuez-les tous. Si certains parviennent à monter dans la Navette, vous devrez la détruire.

Dès que cet objectif est accompli, vous recevez des Constructeurs sur le site de départ. Faites une base ici même : vous avez des ressources proches qui vous permettront de commencer à faire tous les bâtiments. Vous devrez à la fois produire des unités terriennes (Gardiens, Rôdeurs) et aériennes (Vigiles, Blackstar) car la base Sprawler est bien défendue : ne l'attaquez surtout pas avant d'avoir une dizaine d'unités de chaque type. Au fur et à mesure que votre armée se développe, exploitez les champs de ressources au nord-ouest et à l'est du site, où vous avez détruit la navette. Il y a aussi des ressources droit au nord de votre base, ainsi qu'au nord-est (après le pont au-dessus de votre base). À chaque fois que vous voudrez exploitez un nouveau site, la méthode sera la même. Envoyez un Constructeur accompagné de quelques troupes (aériennes et terriennes) et faites-lui construire des Tourelles puis la Raffinerie. Pensez aussi à récupérer les Raffineries et les défenses des sites de cristaux épuisés : cela vous fera quelques ressources supplémentaires.

Lorsque vous avez suffisamment de troupes, passez à l'offensive. Notez que la base Sprawler est défendue par deux types de défense : vos troupes au sol doivent s'occuper des Nettoyeurs du ciel et vos troupes aériennes se chargeront des Tourelles dévastatrices. Ainsi, vous limiterez considérablement vos pertes.

Pour bien faire, faites un repérage de la base afin d'établir les limites des défenses et attaquez-les à leurs extrémités.
L'élimination complète de la base Sprawler ne conclue pas la mission. L'ennemi continuera d'arriver par le grand défilé nord, celui-là même que vous devez obturer. Amenez vos troupes près de l'entrée sud du défilé et faites aussi venir un Constructeur. Utilisez-le pour faire des Tourelles (3) afin de condamner le passage du défilé.

Vous pouvez maintenant consacrer votre armée à d'autres tâches, c'est-à-dire au nettoyage des deux sites où vous devez installer les Panneaux solaires. L'accès à ces sites se fait par un passage à l'ouest (près de l'endroit où vous venez de construire vos défenses pour bloquer le sud du défilé) et par l'est (la route à l'est après le pont, près de votre base de départ). Lorsque vous aurez dégagé l'accès aux deux zones qui surplombent le défilé, envoyez un Constructeur sur chacun de ces deux sites pour faire une Station Solaire : le défilé est alors bloqué et la mission accomplie.

Chapitre 4 : Sous la surface

Voila une mission d'exploration toute simple qui va vous apprendre la patience. En effet, vous n'avez pas de base et vous devez absolument éviter les pertes. C'est faisable pour deux raisons : vos unités ont un bouclier qui se régénère et, de plus, lorsque leur bouclier sera détruit, elles pourront être soignées par les unités Psitech qui les accompagnent. Vous devrez donc progresser lentement et prendre du repos après chaque combat. Déplacez toujours vos troupes en un seul groupe et ayez toujours ce groupe sélectionné : cela vous permettra de désigner des cibles sur lesquelles tireront l'ensemble de vos unités.

Essayez aussi de faire des guet-apens. Envoyez une unité en reconnaissance et faites-la revenir vers le gros des troupes dès qu'un ennemi sera détecté. Sauvegardez aussi très régulièrement (après chaque escarmouche victorieuse) car certains combats peuvent très mal tourner si vous réagissez trop lentement (dans la mesure du possible, vous ne devez perdre aucune troupe).
Progressez dans le dédale jusqu'à ce que vous receviez des renforts : ils arriveront d'un site d'évacuation (notez le symbole sur le sol) où vous devrez revenir plus tard pour y ramener le Fragment qu'on vous a demandé de trouver. Continuez votre progression dans le temple jusqu'à votre première rencontre avec les Fanatiques : ces bombes humaines sont redoutables et il faut absolument les tuer à distance pour éviter les dégâts. Explorez toutes les salles sur votre route. L'une d'elle contient un générateur du même type que celui aperçu dans la mission 2. Détruisez ce générateur pour désactiver les tourelles qui se trouvent dans la dernière salle du temple.

Continuez d'avancer jusqu'à la salle du temple remplie de colonnes. Sauvegardez encore avant de rentrer dans cette salle. Au fond se trouve le Fragment que vous cherchez : foncez comme un seul homme avez toutes vos troupes vers ce fragment afin de pouvoir le sélectionner aussi comme une unité. Envoyez alors tout votre groupe (Fragment compris) sur la dalle qui se trouve au bout de la salle (derrière le Fragment donc) : c'est un téléporteur qui vous ramène à l'entrée du temple. Notez que vous devez absolument éviter le combat car vos adversaires sont beaucoup trop puissants (les Barons Samedi peuvent tuer toute votre troupe en quelques coups). À partir du point où vous serez téléporté, il faut ramener le Fragment dans la salle d'où sont arrivés les renforts, c'est-à-dire la salle au sud-ouest. C'est assez facile, si une grande partie de vos troupes a survécu, car vous ne serez attaqué que par des Fanatiques.

Chapitre 5 : Bain de sang

La mission est chronométrée (mais vous ne verrez le chronomètre nulle part). Le but est de trouver le Fragment à l'ouest et de l'amener ensuite vers un site d'atterrissage tout au nord. Ce n'est pas très difficile car l'ennemi ne se montrera pas trop agressif et vous laissera presque vous développer en paix.

Sélectionnez tout le groupe et traversez le plan d'eau pour établir une base de l'autre côté. Faites le Q.G., la Raffinerie, les Stations Solaires, un Dock dans l'eau au sud de l'île, et surtout une Tour éclair au nord-est de votre base (près des palmiers). Cette tour vous protégera des rares attaques aériennes de l'ennemi. Pour la première fois, vous avez la possibilité de faire des unités navales. Cela va être intéressant car vous aurez accès aux Croiseurs et surtout aux Barges Tech qui vous permettront de réparer les unités à portée. Vous pourrez ainsi faire des assauts plus efficaces et réduire vos pertes.
Commencez tout d'abord par faire cinq ou six Croiseurs supplémentaires et deux Barges Tech, puis une dizaine de Rôdeurs et autant de Vigiles. Détruisez alors la toute petite base sur l'île à l'est en mettant les navires en première

ligne, et le reste (Rôdeurs et Vigiles) en renfort. Si vous n'arrivez pas à tout raser dans un premier assaut, recommencez après avoir refait le même nombre et type d'unités. Une fois l'ennemi détruit, vous pouvez alors utiliser la seconde île pour exploiter ses ressources en y envoyant un Constructeur pour y faire une Raffinerie. Pour défendre ce site, laissez votre flotte à proximité (au nord de l'île) : elle ne sera plus très utile de toutes façons.

Le temps va commencer à vous presser. Si besoin, faites uniquement des Rôdeurs et des Vigiles (ou mieux, des Blackstars si vous avez amélioré vos bâtiments) pour en avoir une dizaine de chaque, et envoyez le tout sur le site du crash indiqué par le cercle vert, à l'ouest. Récupérez ainsi le Fragment.

À partir de maintenant, votre base principale sera attaquée plus fréquemment (grâce à des téléporteurs entre autres). Faites quelques Vigiles et une Tourelle pour la défendre (généralement les attaquants surgissent dans le coin nord-est de la base, près des palmiers). Amenez le Fragment (on le dirige comme une unité et il peut passer sur l'eau) à votre base en le faisant accompagner par vos troupes, puis dirigez-vous vers le nord-ouest afin de rejoindre la terre ferme.

Dirigez-vous ensuite droit vers le coin nord de la carte. Progressez prudemment car il y a quelques défenses. Vos troupes doivent pouvoir s'occuper de ces défenses sans trop de problèmes, et de toute façon vous aurez largement assez de ressources pour remplacer les pertes. Le site d'évacuation se trouve tout au nord de la carte, à la périphérie gauche d'une base Sprawler. Vous n'êtes pas du tout obligé de raser cette base. Détruisez simplement les troupes et le Baraquement qui se trouve à proximité pour dégager la voie si besoin. Notez aussi que, lorsque vous affronterez l'infanterie Sprawlers, il y aura de nombreux Shamans dans leurs rangs pour soigner les troupes. Ces Shamans doivent donc être votre priorité et je vous conseille d'utiliser vos Blackstars pour les poursuivre et les éliminer.

Lorsque la menace Sprawler est repoussée, faites passer le Fragment jusqu'à l'intérieur du site nord pour terminer la mission.

Chapitre 6 : Interrogatoire

Voila enfin la première mission difficile car, contrairement à ce qu'indique le briefing, il va falloir détruire (et non pas infiltrer) une base Sprawler pour capturer un Shaman qui s'est réfugié en son cœur. Sélectionnez rapidement votre groupe et avancez vers le nord-ouest. Installez votre base près des ressources en faisant un Q.G., une Raffinerie, des Stations Solaires et surtout des Tourelles. Vous devez mettre au moins deux Tourelles au nord et trois dans le passage est. Mettez aussi au moins une Tour à éclairs au nord-ouest et une autre à l'est.

Maintenant que votre base est protégée, il va falloir vous développer en construisant tous les bâtiments et en les améliorant. Vous aurez même besoin du bâtiment Radôme qui va vous rendre de grands services par la suite. Faites au moins dix Bouledogues et dix Blackstars. Si l'argent vient à manquer, vous pouvez exploiter un autre site qui se trouve juste au nord-ouest de la base. Mais pensez à protéger la Raffinerie que vous y installerez par une Tour à éclairs car l'ennemi lancera des attaques aériennes dessus.

Faites une unité espion Taupe et attendez que les Sprawlers attaquent votre base. Utilisez alors la taupe sur un soldat ennemi pour qu'elle en prenne l'apparence. Vous pouvez maintenant envoyer la Taupe vers l'est pour explorer la carte. À l'est se trouve un autre champ de ressources peu défendu par les Sprawlers. Approchez vos troupes à une distance de sécurité de ce site et lancez alors une attaque du Radôme sur l'ennemi pour l'affaiblir (grâce à la Taupe c'est très facile de voir l'ennemi sans risquer le combat). Détruisez alors ce qu'il reste des défenses avec votre armée que vous venez de rapprocher. Installez une autre Raffinerie près de ce site pour l'exploiter.

Vous devez alors continuer à développer votre armée jusqu'à arriver à la limite maximale d'unités, mais n'attendez pas d'atteindre cette limite pour commencer à attaquer l'ennemi car il exploite des ressources dans son camp.
L'attaque de la base ennemie sera quasiment impossible si vous passez par le défilé qui se trouve au nord du site que vous venez de conquérir.

En effet, pour attaquer beaucoup plus facilement la base Sprawler, il faut passer par le nord-ouest et avancer petit à petit dans la base en éliminant les défenses puis les bâtiments. Vos attaques devront toujours suivre le même schéma : repérage d'une cible grâce à la Taupe, affaiblissement de la cible grâce à l'attaque du Radôme, puis destruction de la cible avec les unités les

mieux adaptées (n'envoyez jamais d'unités aériennes contre des Nettoyeurs du ciel ou des unités terriennes contres des Tourelles dévastatrices). L'attaque par le nord-ouest vous donnera en outre l'avantage de pouvoir accéder à un nouveau site de ressources, exploité par l'ennemi. Vous ferez ainsi d'une pierre deux coups.

Remarque importante : pour éviter les pertes idiotes, donnez bien à vos troupes l'ordre de position défensive. Ainsi elles n'iront pas poursuivre les Sprawlers au cœur de leur base mais resteront sagement là où vous leur direz de rester. Méfiez-vous aussi des Centrales nucléaires : lorsqu'elles explosent, elles détruisent tout dans les parages.

Rasez lentement mais sûrement toute la base Sprawler, jusqu'à son extrémité est, pour arriver enfin au bâtiment Mausolée où se trouve le Bouda Shoun qui est défendu par des Judas. Tuez les Judas et Bouda Shoun se rendra. Pour gagner, vous n'avez plus qu'à le diriger au Télépad qui se trouve au sud de votre base.

Chapitre 7 : L'Enfer

Cette mission porte bien son nom car vous ne saurez plus où donner de la tête. En effet, votre base va être attaquée par des assauts assez puissants (Tanks scorpions, Canon Tonnerre et même Juggernaut !), mais vous devez en même temps trouver le Fragment. Il se trouve dans un gros bâtiment de forme pyramidale, construit dans une cuvette à l'autre bout de la carte, dans le coin nord. Votre tâche ne va donc pas être facile, d'autant que les rues de la ville sont minées. Il faudra impérativement faire accompagner vos troupes au sol par un Protecteur afin qu'il repère ces mines que vous n'aurez plus qu'à détruire à distance.

Le Protecteur détectera toutes les mines

Détruisez ce bâtiment pour trouver le Fragment

Commencez par installer votre base là ou vous commencez la mission, et exploitez le champ tout proche au nord-ouest. Défendez votre base avec des Tours placées sur la lisière nord de la base, mais aussi (et même surtout) à la lisière est (c'est de là que viendra le plus gros des assauts en fin de mission).

Votre base installée, il faut rapidement exploiter les ressources en construisant un second Collecteur. Votre premier objectif est de prendre ensuite le second champ de ressources au nord-ouest. Pour cela, faites un groupe composé d'une dizaine de Bouledogues, autant d'Exécuteurs et de Gardiens. Faites accompagner ces unités par le Protecteur ainsi que par le Mastiff que vous avez eu en début de partie. Le Mastiff est une unité très fragile mais qui jouera un rôle important dans votre attaque du fait de sa puissance de feu redoutable. Progressez lentement vers l'ouest (attention aux mines) en utilisant le Mastiff pour pilonner toutes les tourelles que vous aurez repérées. Une fois le second champ de ressources dégagé, sécurisez-le en installant une Tour de défense (juste au nord-est des ressources). Exploitez alors ce champ en plaçant une seconde Raffinerie juste en dessous.

Il y a un troisième champ de ressources qui se trouve au nord de votre base, mais son exploitation est superflue, sauf si les choses vont vraiment mal pour vous. N'oubliez surtout pas que la mission est chronométrée et qu'il ne faut pas perdre de temps.

Votre groupe d'assaut doit donc continuer de progresser vers le nord-ouest en éliminant toute opposition Sprawler qu'il trouvera sur sa route. Pendant ce temps, produisez d'autres troupes dans votre base et commencez à nettoyer la région qui se trouve au nord-est de votre base, mais sans aller trop loin (pas plus que la moitié de la carte).

Lorsque le premier groupe atteindra la limite nord-ouest de la carte, il faut qu'il se dirige droit vers le nord-est. Le Fragment est dans le bâtiment pyramidale au centre de la cuvette. Je vous conseille de dégager les environs avant. Éliminez alors les troupes proches de l'immeuble et détruisez l'immeuble pour trouver le Fragment.

Vous devez alors agir encore plus rapidement que précédemment car les tremblements de terre menacent : il va falloir ramener le Fragment au site d'évacuation qui se trouve dans les parages nord-est de votre base (elle est indiquée par un cercle vert intermittent). Dirigez le Fragment **SANS DÉLAI** en lui faisant suivre la route dégagée à l'aller par vos troupes. Dans le même temps, assurez-vous, avec votre second groupe, que la zone d'évacuation n'est pas occupée. Sinon, vous devrez absolument éliminer tous les Sprawlers qui pourraient s'y trouver (attention, il se peut même qu'il y ait un Juggernaut) car ils ne feraient qu'une bouchée du Fragment. Dès que le Fragment atteint la zone d'évacuation, vous avez gagné.

Chapitre 8 : Les barbares à nos portes

Le but de la mission est d'éviter de perdre trois navettes sur les douze qui se dirigent vers votre base. C'est difficile car ces Navettes traversent les défenses

antiaériennes des Sprawlers. Théoriquement, vous devez donc détruire le plus tôt possible ces défenses si vous voulez atteindre les objectifs.
Mais la chance vous sourit car les Navettes utiliseront quatre chemins d'accès, dont deux (le chemin sud-est et le nord) qui ne poseront aucun problème (les Navettes seront touchées mais survivront, tout du moins en mode de difficulté).
Remarque importante : étant donné que la route d'accès des Navettes est aléatoire, il est très facile de tricher. En effet, sauvegardez régulièrement et reprenez vos sauvegardes lorsqu'une Navette prendra une route où elle n'a aucune chance. Vous êtes sûr ainsi de ne perdre aucune Navette.
Voyons dans le détail les actions à entreprendre. Tout d'abord, défendez avec deux Tourelles de défense la partie nord de votre base. Explorez aussi la zone au sud-ouest du champ de ressources pour trouver un autre champ de cristaux. Mettez alors deux autres Tourelles de défense au sud-ouest de ce deuxième champ. Vous stopperez ainsi les assauts nombreux que lanceront les Sprawlers sur votre base (attention cependant aux Juggernauts qui viendront du sud). Pour entretenir les défenses de votre base et réparer les dégâts, il faudra juste faire un ou deux Psitechs. Méfiez-vous aussi des attaques aériennes. Elles seront rares et viendront généralement de l'ouest, et vos Croiseurs devraient pouvoir s'en charger.

Dans un deuxième temps il faut exploiter le plus vite possible les ressources. Faites une seconde Raffinerie sur le champ de cristaux que vous venez de protéger par des Tourelles. Faites aussi un second Collecteur pour exploiter le premier champ. Vous voilà à l'abri pour quelque temps, du point de vue financier. Si les caisses commencent à se vider, vous pourrez aussi exploiter un troisième champ qui se trouve tout au nord de votre île. Attention, il faudra dégager la route vers ce champ car les Sprawler ont la fâcheuse tendance à y débarquer des troupes.

Grâce à vos rentrées d'argent, développez votre base afin d'avoir deux Radômes et utilisez les fonctions de ce bâtiment pour miner le passage qui se trouve au sud-ouest du champ le plus au sud de votre base (le champ où vous avez mis deux Tourelles). Donnez ensuite l'ordre aux Radômes de faire des Suprabombes en série.
Faites alors une quinzaine de Croiseurs, six Cuirassés et une Barge Tech et lancez votre flotte en exploration de la Zone au nord, puis à l'ouest. Les Cuirassés pourront s'occuper à distance de n'importe qu'elle Tourelle que vos Croiseurs repéreront, et vous pourrez ainsi détruire les défenses ennemies sans perte. Si vous tombez sur les Forces navales Sprawlers, le port Sprawler ou bien une zone avec une forte concentration de défense, n'hésitez pas une seule seconde à déclencher le lancement d'une Suprabombe. Cela vous fera gagner un temps considérable. Lorsque neuf navettes sur les douze seront arrivées, vous aurez gagné.

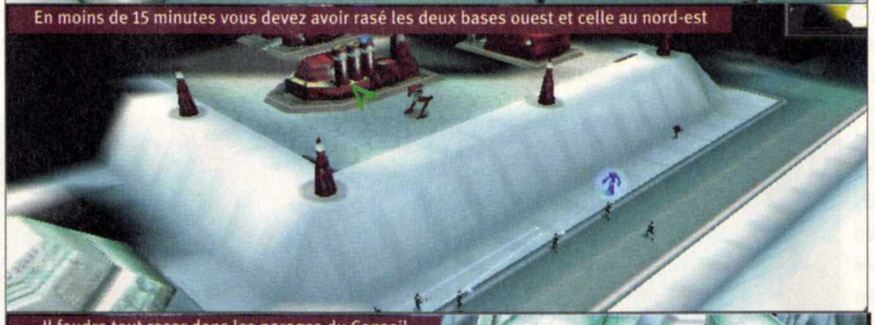
Chapitre 9 : La politique du pire

Pour cette mission, vous allez devoir agir très vite et agressivement. Sélectionnez toutes les unités en un seul groupe de combat et envoyez-le tout de suite détruire le premier avant-poste qui se trouve sur les collines au nord-ouest de votre base. Attention, vous devez tout détruire sauf les pylônes Émetteurs de champ de force. Vous gagnerez ainsi un temps considérable (et de plus la destruction de ces pylônes n'apporte aucun avantage).

Simultanément, utilisez vos Constructeurs pour faire une base. C'est-à-dire la Raffinerie, l'Usine, l'Enceinte et deux Stations Solaires. Ne dispersez pas la base : il faudra en limiter sa surface afin de mieux la défendre des attaques. Construisez ensuite une Tourelle de défense au nord de la base (juste avant que la route ne redescende) et une à l'ouest (juste après le champ de cristaux). Renforcez ces défenses par une Tour à éclairs au nord et à l'ouest aussi. Produisez alors un Collecteur pour accélérer l'extraction du minerai, puis faites à outrance des unités Gardien et Rôdeurs car vous n'avez ni le temps ni les moyens de faire des unités plus puissantes. N'ayez crainte, avec la force du nombre (il faut en faire beaucoup), vous aurez une armée redoutable. Construisez enfin un Radôme et faites-lui faire des Drones en série : cela va beaucoup vous aider pour la suite.
Votre premier groupe de combat (celui que vous avez au départ) doit avoir rasé l'avant-poste ennemi. Il faut maintenant qu'il s'occupe de la base à l'ouest. Ce sera un peu plus dur mais l'ennemi sera surpris d'une offensive si rapide, d'autant que vous devez envoyer aussi votre second groupe (celui constitué de Gardiens et de Drones). De plus, vous pourrez très vite détruire les groupes d'unité en défense en lâchant sur eux les Drones que vous avez produits dans votre Râdome. Là encore, détruisez tout jusqu'à la Raffinerie à l'ouest, mais lais-

sez les pylônes Émetteurs. Pendant ce temps, faites encore un groupe de Gardiens et de Rôdeurs. Produisez aussi deux Psitechs pour qu'ils réparent votre base (il faudra bien sûr faire les améliorations et les bâtiments nécessaires).
Tout en poursuivant votre œuvre de destruction sur le second site, il va falloir produire deux Constructeurs. Vous devez en effet exploiter le site de ressource tout proche, à l'ouest (et défendre ce site en mettant une Tour de défense et une Tour à éclairs).
Le temps commence à compter, mais vous devez avoir encore sept bonnes minutes devant vous pour détruire le troisième site ennemi qui se trouve par contre au nord-est de la carte, donc à l'opposé de l'endroit où se trouve votre armée. La destruction de ce site est facultative : ne vous rendez là-bas que si vous vous sentez en confiance et que les choses se déroulent bien.

La défense de votre base n'a pas à être conséquente


En moins de 15 minutes vous devez avoir rasé les deux bases ouest et celle au nord-est

Il faudra tout raser dans les parages du Conseil

À défaut, commencez à placer vos troupes aux alentours sud du bâtiment du Commonwealth (aux endroits indiqués par des cercles verts). Vous devez presque placer là toute votre armée car il ne faudra pas louper les quinze sénateurs lorsqu'ils sortiront. Attention : surveillez bien vos troupes car elles auront parfois laissé passer les sénateurs sans tirer. Une fois les sénateurs morts, l'ennemi lancera généralement une grosse offensive sur votre armée avec la plupart des troupes qu'il lui restera. Ne soyez pas surpris - si vous avez des Drones de Radôme en réserve, vous aurez un très bon atout en manche.
Lorsque les sénateurs sont éliminés, il vous reste à remplir un objectif. Tout d'abord, sauvegardez, car il est parfois difficile de finir la mission dans des conditions optimales (ça ressemble pas mal à un bug). Vous devez alors détruire toutes les unités qui entourent le Bâtiment du Conseil du Commonwealth, qu'il s'agisse des deux Protecteurs (il y en a un de chaque côté du bâtiment), du Guetteur qui est en attente, des Tours de défense, des Gardiens et Exécuteur et même des Émetteurs de champ de force. Lorsque tout est détruit, la mission se conclue par la victoire (vous voyez une Taupe rentrer dans le bâtiment). Sachez que, si la mission ne se termine pas, c'est généralement que vous avez oublié de détruire un des Protecteurs ou bien le Guetteur (vos troupes ont pu les toucher pour les faire fuir sans les tuer) : fouillez les parages du Commonwealth pour les trouver.
Notez aussi qu'il semble que l'on puisse terminer la mission sans même avoir besoin de faire une Taupe (vous devez simplement raser les alentours du Commonwealth) mais, si la mission ne se termine pas, vous pouvez reprendre votre sauvegarde, produire une Taupe et lui faire prendre l'apparence d'un des Gardiens ou Exécuteur qui se trouvent près du Bâtiment du Commonwealth. Vous n'aurez simplement qu'à tout détruire ensuite comme dans le cas précédent.

Chapitre 10 : Mort d'un héros

Votre but est d'amener la Taupe héros Shadowhand Oméga dans le Portail qui se trouve dans le coin de la carte opposée à votre base. Toute la difficulté viendra du fait que les Sprawlers ont construit une grande base juste devant ce Portail. Comme il faut absolument éviter que Shadowhand Oméga ne meurt, mettez-la tout de suite en retrait derrière votre base.
La mission n'est pas très dure car il y a un très grand nombre de ressources sur la carte, que vous pourrez exploiter en parallèle. Méfiez-vous, cependant, car il y a de très nombreuses mines, même au centre des champs de cristaux. Utilisez un Protecteur pour les repérer.

Vous aurez aussi la possibilité d'utiliser les téléporteurs de la ville pour vous rendre rapidement d'un point à un autre : c'est un avantage certain, surtout que les Sprawlers ne les utiliseront pas. Sauvegardez tout de même avant d'utiliser un téléporteur car certains vous amèneront tout droit chez l'ennemi, où vous vous ferez massacrer.

Dans un premier temps, développez votre base en exploitant simultanément le champ de cristal à l'ouest et celui au sud. Défendez le champ ouest par une Tour de défense et une Tour à éclairs. Faites la même chose pour votre base en construisant ces deux tours près du téléporteur à l'est. Vous couvrirez ainsi la route qui descend du nord et la route est.

Pour gagner, vous devez produire des unités en nombre (Bouledogue, Rugissant, Mastiff). D'abord pour défendre votre base puis pour commencer à vous étendre le plus vite possible vers les autres sites de cristaux afin de prendre de vitesse les Sprawlers. Lorsque vous partirez à l'assaut, ajoutez aussi cinq Guetteurs à votre armée car les Vautours planent sur la carte. Notez que, étant donné l'immensité de la carte, vous ne pourrez pas gagner rapidement la mission : il faudra progresser centimètre par centimètre, sécuriser les zones (éliminations des Mines, Snipers, Tourelles...) et conquérir les champs un par un en les protégeant. Pour éviter d'être gêné par la limite du nombre

d'unités, pensez à recycler les bâtiments qui ne seront plus utiles (généralement les Raffineries et défenses d'un champ épuisé).
Vous devrez aussi faire au moins trois Radômes pour pouvoir produire des Mines (dans deux Radômes) et une Suprabombe (dans le troisième Radôme). Les Mines vous permettront de détruire les unités Sprawlers les plus puissantes qui attaqueront votre base (faites-leur tomber directement les Mines dessus). Vous pourrez aussi détruire lentement les défenses Sprawlers avec les Mines. La Suprabombe vous permettra d'éliminer les Juggernaut qu'enverront les Sprawlers dans votre base, et elle vous sera très utile pour éliminer le gros des forces Sprawler quand vous passerez à l'assaut de leur base, au nord.

Pour raser la base Sprawler, il faudra utiliser toute la puissance des Mastiffs. C'est de loin l'unité la plus adaptée pour l'attaque d'une base, car elle tire de très loin et produit de gros dégâts. Attaquez la base Sprawler avec toute votre armée (car les Sprawler ont un forte tendance à tout reconstruire), mais avancez très lentement. Faites simplement un repérage du terrain avec une unité et faites alors tirer les Mastiffs sur les cibles repérées. Pour aider les Mastiffs à repérer leurs cibles, vous pouvez aussi construire tout simplement des Tours de guet : c'est redoutable. Pensez aussi à utiliser vos Mines et Suprabombes pour affaiblir la base ennemie.

Les Sprawlers utiliseront cependant une unité spéciale, le Brouilleur, qui vous empêchera de lancer vos attaques Radômes. Repérez cette unité en envoyant une de vos troupes dans la base ennemie et détruisez-la immédiatement avec les Mastiffs. Vous pourrez alors de nouveau utiliser les Radômes.
Lorsque vous aurez détruit toute la base Sprawler (cela prendra énormément de temps), envoyez Shadowhand Oméga à travers le Portail (il est au milieu, du côté de la carte opposée à votre base). Vous avez alors une nouvelle mission : faire sauter le Portail. Pour cela, vous devez construire trois Réacteurs atomiques sur les dalles indiquées par des cercles verts sur la carte, et protéger ces réacteurs pendant cinq minutes. Ne pensez pas que cela ne posera pas de problème parce que vous venez de raser la base Sprawler. En effet, ceux-ci enverront des transports de troupes et largueront de l'infanterie juste à côté des réacteurs que vous aurez construits. Pour gagner, il va donc falloir préparer les défenses avant de construire les trois Réacteurs atomiques, mais prenez garde à ne pas faire trop de défenses car, sinon, vous atteindrez la limite d'unités et vous ne pourrez plus construire de réacteurs par la suite.

Tout d'abord, divisez votre armée sur les trois sites. Prévoyez aussi, sur les trois sites, quelques Psitechs (3 ou 4) afin qu'ils réparent les Réacteurs endommagés. Mettez enfin deux Tours de défense par site (attention à ne pas les mettre trop près des dalles, sinon vous ne pourrez plus construire les Réacteurs sur ces dalles). Lorsque vous pensez être prêt, faites les trois Réacteurs sur chacune des dalles : il ne vous reste plus qu'à tenir cinq minutes.

Deuxième partie : La campagne Sparwlers

Chapitre 1 : À l'assaut de l'enceinte 13

Voila une mission toute simple qui vous reposera de la dernière mission de l'ACJ. Sélectionnez tous vos hommes en un seul groupe et suivez la route. Détruisez les soldats de l'ACJ que vous rencontrerez en faisant bien tirer tout votre groupe sur un seul ennemi à la fois. Continuez votre progression le long de la route jusqu'à la station de télé : vous avez accompli la première partie de la mission.

Après le tremblement de terre, vous recevez au sud des renforts afin de construire une base. Suivez les ordres pour construire cette base dans les règles. Pendant ce temps, ramenez vos hommes qui s'étaient occupés de la station de télé en les faisant poursuivre leur chemin. Lorsque vous avez une dizaine d'Exterminateurs et autant de Gargouilles, détruisez la Raffinerie ennemie qui se trouve au nord-est de la vôtre. Sélectionnez bien toute votre infanterie en un seul groupe et suivez la route nord-est pour atteindre la base ACJ. Vous n'avez pas à détruire toute la base car le bâtiment qu'on vous a demandé de faire sauter est juste à l'entrée (il ressemble à de gros réservoirs). La destruction de ce bâtiment vous donne la victoire.

Ne laissez pas votre base sans défense
Les Mastiffs seront d'un précieux secours pour raser l'ennemi
Il faudra exploiter les ressources les plus éloignées
Amenez Shadowhand Oméga à ce portail
Ne construisez pas les Réacteurs avant d'avoir fait des défenses autour

Chapitre 2 : Le retour de Togra ?

Cette mission est relativement facile aussi. Construisez votre base et utilisez un Constructeur pour faire un Poste de défense entre les deux tours de guet. Faites un second Poste de défense dans l'alignement (il faut couper le champ de force pour mettre un autre poste) et vous voila protégé des assauts de l'ACJ. Développez alors des troupes : les Gogo sont une unité importante pour gagner cette mission car l'ACJ a de nombreux Vigiles dans ses rangs. Lorsque vous avez cinq Gogo et au moins autant de Gargouilles, avancez vers le nord et exploitez le second champ de cristaux en faisant une autre Raffinerie et en la protégeant par un Poste de défense et un Gogo (à cause des Vigiles). Grâce à cette seconde Raffinerie vous pourrez encore produire d'autres unités Gogo, mais cela devrait être superflu.

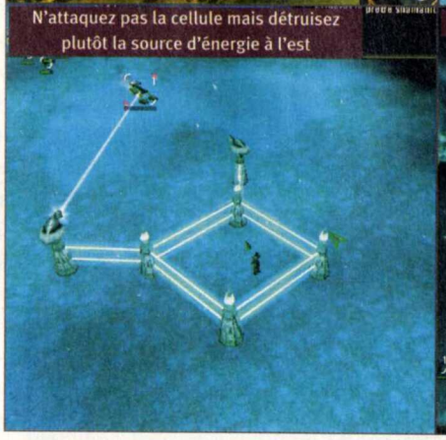
Grimpez avec vos forces sur la colline au sud-ouest du second champ de cristaux, et progressez vers le nord pour tomber sur une Raffinerie de l'ACJ. Détruisez-la, bien sûr, puis revenez à votre seconde Raffinerie. Suivez alors le défilé vers le nord-est jusqu'au croisement, puis prenez le défilé sud-est pour arriver à la base de l'ACJ. Nettoyez la base avec vos forces. Attention, n'approchez pas de l'enclos où est gardé prisonnier Bouda Shoun, car il y a deux Tours de défense qui feront de lourds dégâts dans vos rangs. Dirigez-vous plutôt vers le sud-est pour finir de raser la base et les Stations Solaires : les défenses de l'enclos seront alors désactivées et Bouda Shoun libéré automatiquement.

La station de télé

Détruisez les réservoirs pour gagner

La Raffinerie ennemie est toute proche

Faites des Tours pour défendre l'accès nord-ouest


N'attaquez pas la cellule mais détruisez plutôt la source d'énergie à l'est

Bouda Shoun doit atteindre ce Mausolée

Sélectionnez alors toute votre armée, ramenez-la au croisement puis prenez le défilé nord-est pour vous rendre au Mausolée. Les forces de l'ACJ ne sont pas très nombreuses et vous ne devriez pas avoir de problème pour progresser. Lorsque Bouda Shoun arrivera au Mausolée, vous aurez gagné.

Chapitre 3 : Qui guette les Guetteurs ?

Pour cette mission il va falloir jouer très serré car vous devez rejoindre une base en limitant les pertes au maximum. Commencez par mettre les trois Gogo dans un premier groupe. Mettez ensuite les deux Réparateurs dans un deuxième groupe et le Shaman dans un troisième. Mettez enfin les Banshee/Exterminateur/Gargouilles dans un quatrième groupe et les Constructeurs dans un cinquième. Les Réparateurs s'occuperont de remettre en état les Gogo et le Shaman soignera les Réparateurs. Pour vous déplacer, vous devez aller très lentement afin que tout le monde suive, et surtout vous devez mettre les trois Gogo en première ligne, les deux Réparateurs derrière et le Shaman à la suite.

Avancez un peu pour rencontrer trois Bombardiers : vos Gogo doivent les détruire sans que vous n'ayez de perte grâce aux Réparateurs et au Shaman (recommencez toute la mission si vous n'y arrivez pas). Continuez à progresser : vous allez rencontrer de l'infanterie qui sera beaucoup plus facile à détruire. Continuez d'avancer un peu vers le nord-ouest pour découvrir la base Sprawler abandonnée.

Utilisez vos Réparateurs pour remettre en état les Postes de défense et les Nettoyeurs du ciel, puis mettez à profit vos trois Constructeurs pour finir la base : il faut faire un Centre Stratégique, des Stations Solaires (pour que les défenses se remettent en route), un Garage et un Baraquement. Vous n'avez pas besoin de faire une Raffinerie ou un Collecteur car ils vous attendent déjà sur place.

La première attaque devrait venir du nord (là où vous n'avez pas de Poste de défense justement), puis de l'est. L'ACJ vous laissera presque tranquille ensuite. Profitez-en pour faire une douzaine de Gogo et cinq ou six Gargouilles et autant de Banshee. Envoyez alors vos Gogo et votre infanterie dans le défilé nord, puis aller vers l'est tout en les faisant suivre par le Shaman et les deux Réparateurs. Vous tombez sur un champ de cristaux : exploitez-le en laissant votre troupe en défense.

La base ACJ est juste à côté, à l'est, mais sauvegardez avant de l'attaquer car les troupes de l'ACJ seront très coriaces : elles n'arrêteront pas de soigner (tuez en priorité tout Psitech que vous repérerez) et de reconstruire les bâtiment détruits. Pour que votre attaque soit efficace, il faut passer par le nord puis avancer vers l'est jusqu'à la Raffinerie et la zone des Stations Solaires et du Réacteur. Faites-les sauter puis occupez-vous du Quartier général. Néanmoins, faites attention : tuez toujours en priorité les unités qui vous harcèleront avant de vous occuper des bâtiments, et mettez vos Réparateurs à proximité pour qu'ils réparent les Gogo endommagés.

Détruisez ensuite tous les bâtiments qui produisent des unités. Attention, vous devez absolument remporter une victoire décisive et un grand nombre de Gogo doivent avoir survécu car, sinon, vous ne pourrez pas remplir l'objectif secondaire de la mission. En effet, lorsque vous aurez rasé toute la base, l'ACJ décidera d'envoyer des Blackstars et des Bombardiers pour faire sauter le relais. Il faut donc que vous laissiez vos Gogo près du relais pour le défendre. Envoyez aussi un Constructeur immédiatement pour faire deux ou trois Nettoyeurs du ciel juste au sud du relais (attention à l'énergie !). Si vous protégez le relais des attaques aériennes pendant cinq minutes, vous avez gagné.

Chapitre 4 : Raid sur la rivière

Ralliez vos unités en un seul groupe puis avancez vers le nord : vous allez rencontrer de l'infanterie ACJ dont vous ne ferez qu'une bouchée, d'autant que votre Shaman soignera les blessés. Continuez vers le sud-est : il y a une Tour de défense à détruire. Vous aurez des pertes mais c'est inévitable. Continuez rapidement vers le sud pour rejoindre la base Sprawler qui est attaquée. Détruisez l'envahisseur ACJ pour gagner la confiance de la base qui se met sous votre commandement. Utilisez alors les quatre Constructeurs (il y en a deux au nord et deux au sud s'ils ont tous survécu à la Suprabombe) pour faire un Quartier général.

Votre base sera principalement attaquée par l'est. Avec les quatre Hydroglisseurs de départ et un Réparateur en plus pour les remettre en état, vous ne devriez avoir aucun problème pour repousser les assauts. Faites aussi quelques Gogo (5 ou 6), et mettez-les en stationnement près du port : ils donneront un coup de main aux Hydroglisseurs. Notez que les Gogo peuvent aller sur l'eau, ce qui vous permettra de les utiliser par la suite lorsque vous ferez l'assaut de l'île. L'ACJ attaquera aussi par le nord-ouest (par le défilé où vous êtes entré dans la base) mais avec deux Tours dévastatrices et un Nettoyeur du ciel vous serez tranquille de ce côté là.
l'ACJ aura tendance à téléporter des troupes juste au sud de la Tourelle dévastatrice qui se trouve à gauche du port : soyez sur vos gardes (faites une deuxième Tourelle dévastatrice par exemple). Enfin, mettez deux Brouilleurs pour couvrir toute la zone du port et de ses environs. Cela vous évitera les frappes aériennes de Drones, Mines...
La défense de la base étant assurée, occupez-vous du ravitaillement en cristaux de Taelon.

Vous devez faire des troupes pour raser les défenses qui défendent les deux grands champs de cristaux au sud. Il y a des Tours mais surtout un Mastiff (il se trouve dans le champ le plus au sud-est) qui peut être redoutable si votre infanterie reste sur place. Le mieux, pour s'occuper des ACJ, est de faire quatre Tanks scorpions (pas plus, vous comprendrez plus tard) et d'envoyer un Constructeur faire une Tour de guet à l'entrée du premier et du deuxième champ (ce sont deux défilés assez étroits). Dès que vous avez repéré le Mastiff, lancez votre infanterie dessus pour le détruire : les troupes se déplaceront trop vite pour être touchées par les tirs du Mastiff. Utilisez alors les Tanks scorpions (avec en appui un Réparateur) et votre infanterie pour détruire les Tours.
Lorsque les sites sud sont dégagés, vous avez quasiment fait 70 % du travail. En effet, exploitez ces sites de ressource et mettez vos Tanks scorpions devant le défilé à l'est de ces champs car l'ACJ a tendance à envoyer par là quelques Rôdeurs.
Sauvegardez puis faites alors une quinzaine de Croiseurs (pas plus !) et envoyez-les (accompagnés de deux Réparateurs pour les remettre en état) nettoyer toutes les côtes et finissez votre ratissage en mettant votre flotte de Croiseurs en stationnement dans la crique qui se trouve face à votre base, sur l'autre rive (un peu au nord), là où se trouvait le Port ennemi que vous avez rasé.
Vos Croiseurs vont alors faire un massacre dans les rangs ennemis car l'ACJ va généralement s'obstiner à faire passer à cet endroit ses Constructeurs. Attendez patiemment que les choses se calment (l'ACJ va manquer de crédit) et assurez-vous simplement que vos constructeurs réparent les Croiseurs endommagés.

Lorsque vous sentez que la pression se relâche (cela prendra du temps), amenez un Constructeur dans la crique et faites-lui construire un Garage sur la rive de l'ACJ, juste à côté de vos Croiseurs pour le protéger (vous pouvez d'abord faire une Tour dévastatrice si cela vous met plus à l'aise). Produisez alors dans le garage six Tanks scorpions et autant de Gogo. Faites aussi deux autres Réparateurs. Dirigez cette armée vers le nord-ouest pour commencer à raser la base ennemie. N'oubliez pas de faire accompagner votre armée par des Réparateurs. Surveillez bien les combats et utilisez les Gogo contre toute unité aérienne qui s'approchera (l'ACJ a des Bombardiers redoutables).

Une fois la partie nord détruite, occupez-vous du sud. Pour gagner, il faut tout détruire. Il ne doit rester aucun bâtiment ou unité de l'ACJ sur leur rive.

Chapitre 5 : Propriété intellectuelle

Cette mission n'est pas plus dure que la précédente et a des similitudes dans son déroulement. Construisez votre base à l'endroit même où vous apparaissez, et exploitez le champ de Taelon à côté. L'ACJ enverra de temps en temps quelques Blackstars par les collines juste au nord-est du champ de Taelon : construisez un Nettoyeur pour supprimer cette menace. L'ACJ téléportera aussi des troupes directement à l'est du champ de Taelon. Faites une Tourelle dévastatrice au cœur de votre base pour éviter tout risque. Enfin, l'ACJ enverra quelques troupes par l'ouest, mais là il va falloir construire des troupes pour s'en occuper et commencer à gagner du terrain. Dès que vous avez accumulé quelques Gogo (7 ou 8) et fait deux Réparateurs, envoyez-les vers l'ouest pour éliminer les troupes de l'ACJ situées près du second champ de Taelon. Envoyez ensuite un Constructeur pour faire deux Tourelles dévastatrices dans les parages nord-est de ce champ (à l'endroit ou les défilés se rejoignent).

Vous pouvez alors exploiter ce second champ en toute sécurité et commencer à produire les plus grosses unités. Il vous faut quatre Tanks scorpions et autant de Canons tonnerre. Vous devez aussi faire un Infiltrateur et un Mausolée. Dans le Mausolée, il faudra produire en série le Mojo "Bombe flash" (le Mojo Rage est énormément moins puissant !). Pendant que vous produisez ces troupes, envoyez vos Gogo (toujours accompagnés des Réparateurs) vers l'est pour dégager le troisième champ de Taelon qui est gardé par des Vigiles (si vous avez déjà un Mojo flash en réserve, utilisez-le sur les Vigiles pour comprendre toute sa puissance). Vous pourrez vous installer sur ce champ et le défendre avec une Tourelle dévastatrice et un Nettoyeur du ciel. Lorsque vos chars lourds sont construits, il est temps de passer à l'assaut de la base ACJ qui se trouve au nord-ouest de votre camp. Envoyez les Tanks scorpions, les Canons tonnerre, les Gogo, les Réparateurs et l'Infiltrateur. Faites-les aussi suivre par un Constructeur. Notez que vos chars lourds seront capables de traverser les cours d'eau, ce qui vous facilitera grandement la vie. Évitez aussi de trop vous approcher de l'est car des Croiseurs patrouillent (on s'en occupera plus tard). Dés que vous voyez les premiers signes de la base ennemie (généralement des Tours), faites une Tour de guet avec votre constructeur. Utilisez alors les Canons tonnerre pour pilonner tout bâtiment ou unité de l'ACJ repéré. Si vous avez une unité d'infanterie en visuelle, utilisez l'Infiltrateur dessus pour qu'il se déguise, sinon attendez que les troupes de l'ACJ viennent attaquer pour déguiser l'Infiltrateur. Dès que l'Infiltrateur est déguisé, vous pouvez tranquillement raser toute la base nord sans même avoir besoin de Tours de guet pour repérer l'ennemi.

La technique sera très simple : envoyez l'Infiltrateur en avant pour qu'il repère les positions ennemies et faites pilonner ces positions par vos Canons tonnerre. Vos autres unités doivent rester en appui des Canons tonnerre pour les protéger des contre-offensives de l'ACJ. Pour vous donner un avantage encore plus grand, lancez d'abord le Mojo flash sur les unités repérées avant des les pilonner. Ainsi elles attaqueront en aveugle et se feront massacrer par vos troupes sans même avoir pu tirer.
Lorsque vous avez rasé entièrement la base nord (elle est divisée en deux parties dont l'une se trouve entourée d'une chaîne de montagne), vous pouvez alors exploiter un quatrième champ de ressource qui se trouve au sud-ouest.

Il est temps de passer à la deuxième phase de la mission.
Faites une douzaine d'Hydroglisseurs, quatre Léviathan et longez alors les côtes pour raser toutes les positions ennemies qui se trouveront sur les berges de l'autre rive. La seconde base ennemie se trouve au nord et elle dispose d'un port. Il faudra raser le maximum de bâtiments à portée de vos navires. Là encore, ce sera assez facile car, non seulement vous pourrez utiliser les Réparateurs pour remettre les navires à neuf, mais vous disposez aussi du Mojo flash pour aveugler l'ennemi.

Dès que la base ACJ est bien abîmée, envoyez, grâce à la Barge flottante, votre Infiltrateur déguisé sur une des plages dégagées de l'autre rive, dans la partie nord. Utilisez alors l'Infiltrateur en exploration afin qu'il puisse indiquer aux Léviathan la position des bâtiments ennemis les plus en retrait. Lorsqu'il ne restera plus rien des positions ACJ à proximité de tir des Léviathan, les forces de l'ACJ ne devraient plus être une menace. Amenez alors un Réparateur et Constructeur. Faites-lui faire un autre Garage et produisez, dans ce garage, des Canons tonnerre.

Utilisez l'Infiltrateur pour explorer le reste de la base ACJ vers le sud : vous allez découvrir le Centre de recherche et trois Juggernaut devant.

Ne détruisez rien, à part les bâtiments qui produisent de l'énergie. Amenez simplement vos Canons tonnerre pour qu'ils détruisent la grande porte énergétique au sud-est afin d'ouvrir le passage du défilé vers le site d'évacuation (indiqué par un cercle vert sur la carte). Envoyez alors l'Infiltrateur dans le site pour repérer les Tours de défense et détruisez-les à distance grâce aux Canons tonnerre (comme vous avez rasé la base ennemie, ces tours devraient être inactives, mais deux précautions valent mieux qu'une seule défaite). Lorsque le défilé est dégagé, envoyez les trois Juggernaut vers le point d'évacuation, pour gagner.

Chapitre 6 : Un cadeau pour Judas

Cette mission est une course de vitesse. En effet, il faut extraire rapidement du Taelon afin d'avoir les ressources nécessaires pour votre armée. Faites tout de suite le garage afin de produire un deuxième Collecteur et faites aussi une autre Raffinerie pour s'occuper du site au sud (vous aurez donc en tout trois Collecteurs qui travailleront simultanément). Faites ensuite le Baraquement et améliorez les bâtiments afin de pouvoir produire les unités suivantes : Snipers (faites-en 6), Canons tonnerre (faites-en 6 aussi), Brouilleur (1 seul), Shaman (1 ou 2). Ce sera votre groupe d'assaut.

Dans le même temps, faites deux Tourelles dévastatrices à la limite nord de votre base. Ces Tourelles suffiront largement à défendre votre base, surtout si vous mettez un Réparateur à proximité. Une fois le groupe d'assaut préparé, faites-le avancer en mettant les Snipers en première ligne, le Brouilleur juste à côté, le Shaman derrière et les Canons tonnerre derrière le tout. Les Snipers tueront de loin tous les Judas qui s'approcheront (une vraie boucherie) et verront de très loin, ce qui permettra à vos Canons tonnerre de détruire les Tours de défense (ne vous préoccupez pas des Nettoyeurs du ciel). Les Canons tonnerre doivent aussi détruire les Mines que votre Brouilleur détectera. Le Shaman s'occupera enfin de soigner vos Snipers, mais cela ne devrait pas être nécessaire si vous agissez prudemment.

Vous devez diriger votre groupe d'assaut vers le nord en éliminant toute opposition afin d'atteindre le camp ennemi et son Baraquement. Détruisez le Baraquement et le chef des Judas sortira avec ses hommes. Tuez-le pour gagner la mission.

Chapitre 7 : Le gardien de la porte

Construisez une Raffinerie au sud du champ de Taelon et faites le Quartier général au sud-est. Massez vos troupes à l'ouest car il y a des troupes de l'ACJ tout proche. Faites alors un Garage afin d'avoir deux Collecteurs : l'un pour s'occuper du premier champ et l'autre pour traiter le champ de Taelon au nord-est, car il va falloir avoir des ressources rapidement.

Dès que possible, faites le Dock dans la crique au nord de votre base et lancez la production d'Aéroglisseurs (8, pas plus) afin d'avoir la maîtrise des mers et pour protéger l'exploitation de vos filons de Taelon sans subir les nuisances des Croiseurs de l'ACJ qui longeront vos côtes.

Ne négligez pas cependant la défense de votre base car l'ennemi va attaquer régulièrement par l'ouest et téléportera aussi quelques troupes à l'est. De plus, il lancera des raids aériens, généralement par le nord-ouest (aux environs du champ de Taelon). Pour vous mettre à l'abri de ses assauts, essayez de faire une base peu étendue, et placez deux Tourelles dévastatrice et un Nettoyeur du ciel dans la zone nord-ouest de la base. Plus tard, placez une autre Tourelle dévastatrice et un Nettoyeur du ciel à la périphérie ouest de votre base. Continuez à améliorer les bâtiments de votre base afin d'avoir la possibilité de produire des Leviathans (faites en 4 au moins). Vous devez alors remonter la côte par la mer afin de dégager l'immense champ de Taelon qui se trouve au nord. Vos Croiseurs seront de parfaites unités de reconnaissance car ils voient assez loin : utilisez-les pour repérer les troupes/bâtiments ennemis près du champ et détruisez-les alors grâce aux Leviathans. Pour limiter les pertes en Croiseurs, pensez à les faire accompagner par un Réparateur.

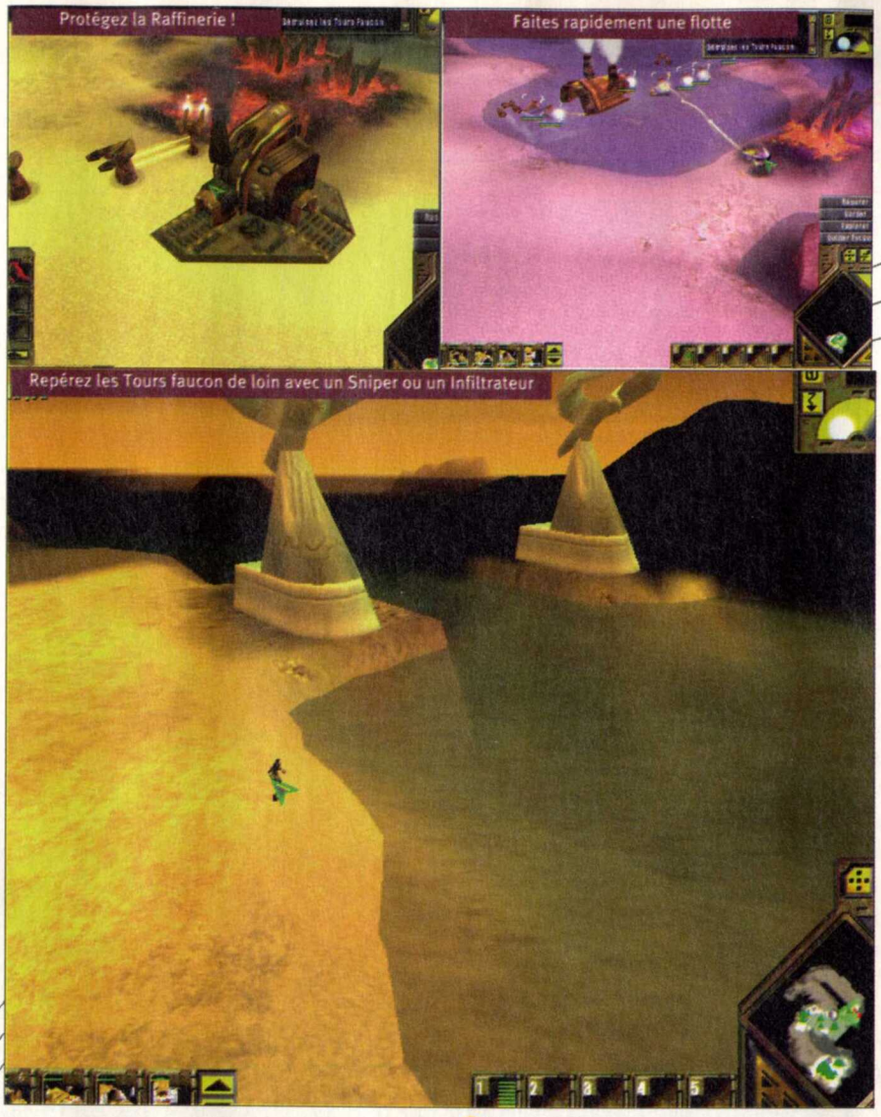
Lorsque les forces de l'ACJ sont éradiquées, amenez un Constructeur sur le site pour l'exploiter en laissant votre flotte en protection. Avec l'argent que vous allez accumuler, faites des Snipers, des Tanks scorpions, des Canons tonnerre et des Gogo (5 de chaque au moins). Vous devez aussi avoir deux Réparateurs : l'un pour s'occuper de la flotte et l'autre pour les véhicules au sol.
Envoyez alors vos forces (navales et terrestres) le long de la berge vers le nord avec les Snipers en première ligne. Grâce à la vision extrêmement perçante

des Snipers, vous allez pouvoir repérer vos ennemis de loin et les détruire grâce à vos Canons tonnerre et à vos Leviathan.

Si l'ACJ tente des sorties, vous devez utiliser les Snipers contre l'infanterie, les Tanks scorpions et Canons tonnerre contre les blindés et les Gogo contre les unités aériennes. Progressez alors lentement vers le nord-est jusqu'à ce que vos Snipers aperçoivent les Tours faucon. Utilisez les Canons tonnerre et Leviathan pour détruire les deux Tours à distance (occupez-vous d'abord de la première tour repérée puis passez à la suivante).

La base de vos adversaires se trouve au nord-est et la résistance sera très grande (ACJ reconstruira vite et fera des troupes fraîches pour remplacer ses pertes). Il faut donc attaquer sans précipitation et affaiblir l'ennemi. Soyez toujours sur vos garde quant aux sorties de l'ennemi et remplacez vos pertes. Votre flotte pourra apporter une aide importante car la base ennemie sera à portée des Léviathan et les Croiseurs donneront le coup de main lorsque l'ACJ fera des sorties. La flotte pourra aussi s'occuper des Docks qui se trouvent dans la baie près de la base. Notez que si vous repérez des Mastiffs, il est urgent de les détruire en priorité car ils peuvent mettre votre armée sur les rotules.

Si vous manquez de ressources (ce qui ne devrait vraiment pas être le cas), il y a un autre champ de ressources accessible facilement : il est dans une enclave au nord-ouest avec une seule tour pour le protéger. Lorsque vous avez rasé la base ennemie, c'est gagné.



Chapitre 8 : Pour sortir, il faut passer à travers

Laissez le reste du groupe en arrière et avancez lentement avec votre Infiltrateur pour repérer des Gardiens. Déguisez alors votre Infiltrateur en Gardien. Continuez d'avancer l'Infiltrateur dans le couloir jusqu'à ce que vous aperceviez une scène de combat entre les Monstres de vase et les troupes de l'ACJ. Essayez d'attirer les Monstres qui auront survécu (ils sont capables de voir votre Infiltrateur) vers les deux premiers Gardiens afin d'éliminer les Monstres. Amenez alors le reste du Groupe pour détruire les Gardiens et progresser. Mettez toujours le Gogo en première ligne, car il pourra encaisser bien plus de dommages grâce au Réparateur qui le remettra à neuf durant les combats.

Allez jusqu'au bassin et prenez la route **sud-ouest** (l'autre route en face vous amène à une mort certaine, pour l'instant). Progressez en formation serrée en tuant les Monstres avec toutes vos unités en même temps. Lorsque vous arriverez dans la longue salle où se trouve un bassin à gauche, laissez vos hommes sur place (y compris le Réparateur) et envoyez seul le Gogo en reconnaissance pour qu'il trouve trois Gardiens. Le Gogo ne pourra pas tuer les trois en un seul assaut, mais vous pourrez affaiblir d'abord un premier Gardien en lui faisant sauter son bouclier. Revenez ensuite réparer le Gogo (les Gardiens vous suivront un peu mais reviendront en place). Une fois le Gogo réparé, renvoyez-le à l'assaut pour tuer le Gardien dont vous venez de détruire le bouclier, puis ramenez-le en arrière pour réparations.

En répétant plusieurs fois l'opération, vous éliminerez sans aucune perte les trois gardiens. Envoyez alors le Gogo détrui-

re le Poste de contrôle à l'endroit où se tenaient les Gardiens afin de libérer un Shaman et un Sniper. Vous allez découvrir (si c'était encore nécessaire) toute la puissance de cette combinaison, car un petit groupe de l'ACJ passera à l'attaque. Le Sniper et le Shaman (pour les soins) devraient pouvoir s'en occuper sans problème.

Mettez ensuite le Sniper en première ligne, le Shaman en Garde du Sniper (c'est-à-dire qu'il faut utiliser l'ordre garder de l'interface) et le reste de la troupe juste derrière. Laissez le Shaman Bouda Shoun soigner vos troupes. Jusqu'ici vous ne devez avoir subi aucune perte. Suivez alors le couloir vers le nord-est d'où a surgi cette patrouille, puis prenez à gauche à l'intersection en utilisant le Sniper pour tuer les Monstres.

Dans la salle suivante, prenez le couloir à gauche et avancez en faisant toujours le nettoyage de loin avec votre Sniper. Dans la grande salle au nord-ouest, vous allez recevoir des renforts de Judas. Laissez pour l'instant les Judas où ils sont et continuez d'avancer. Attention, votre Sniper sera en danger lorsque, au détour d'un couloir, vous tomberez sur quatre Monstres. Le reste de votre groupe doit appuyer votre Sniper (surtout le Shaman).
À l'intersection suivante, défendue par trois Gardiens, prenez le couloir à gauche (il y a beaucoup de Monstres) afin de revenir aux trois Judas pour les récupérer. Revenez alors à l'intersection et prenez l'autre couloir. Avancez jusqu'au ravin et prenez le couloir inondé sur la droite. Après un Exécuteur et deux Gardiens, vous arriverez dans une salle occupée par quatre Rôdeurs désactivés. Amenez votre Réparateur à côté d'eux pour les prendre sous votre contrôle.
Engagez-vous dans le couloir inondé et prenez le couloir à gauche avant les éboulis. Il y a un bassin rempli de Monstres : là encore votre Sniper pourra s'en occuper, mais il lui faudra s'y reprendre à plusieurs fois et le Shaman devra le soigner de toute urgence si nécessaire.

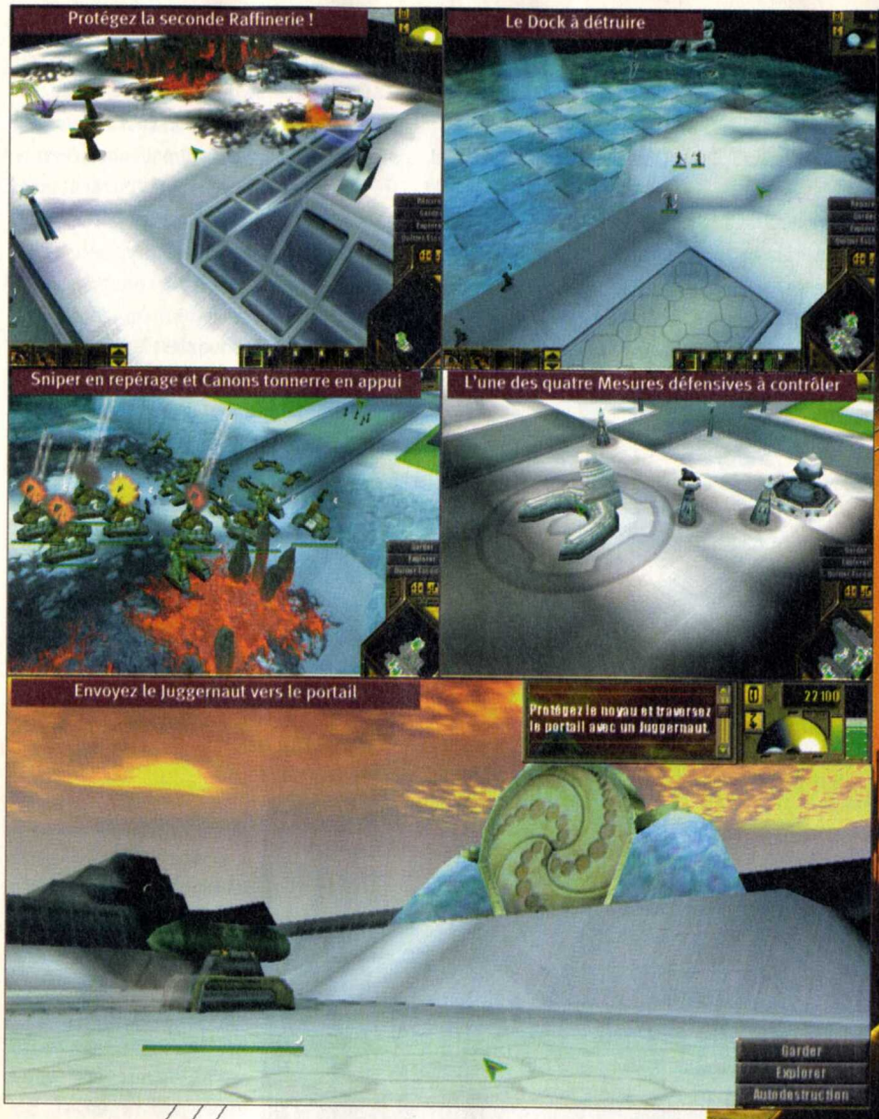
Continuez d'avancer dans les couloirs jusqu'à ce que vous receviez un message d'alerte au sujet de troupes fraîches de l'ACJ. À partir de maintenant, il faudra laisser votre Infiltrateur en arrière de votre commando afin qu'il vous avertisse des assauts que fera l'ACJ sur votre arrière-ligne. Avancez encore avec votre Sniper pour repérer trois Gardiens et un Exécuteur. Tuez d'abord les Gardiens puis finissez par l'Exécuteur. Tuez les autres Gardiens qui surgiront avec votre commando et progressez encore dans le dédale en sachant que vous approchez du but. En effet, après avoir nettoyé la zone remplie de tuyaux, regroupez vos forces en un groupe bien compact à l'entrée du couloir. Envoyez alors seul l'Officier Judas vers l'ennemi et faites-le revenir afin d'attirer l'ennemi vers le gros de vos forces (le Sniper entre autres). L'ACJ se fera massacrer et vous pourrez alors entrer dans la pièce au bout du couloir afin de remporter la victoire.

Chapitre 9 : Exode

Cette mission se déroule dans un terrain connu puisque c'est la ville du dôme de la mission 10 de la campagne de l'ACJ, avec pour seule différence que le terrain n'est pas miné. Pour cette mission, occupez-vous de réparer le Contrôle de fission (au centre du bassin nord-ouest) en envoyant un Réparateur. En fait, cela ne doit pas être votre objectif prioritaire car le déroulement de la mission sera ainsi : défendre votre base, prendre les ressources à l'ouest, constituer votre armée, raser la base de l'ACJ et s'occuper enfin du réacteur.

Seul le début de la mission est un peu dur. Il faut vous développer rapidement (faites en priorité un second Collecteur grâce au Garage) et faire deux Tourelles dévastatrices dans le coin nord-est de la base. Avant d'accaparer la zone nord-ouest du second champ de Taelon, il faut d'abord protéger le terrain en y installant deux Nettoyeurs du ciel (car ACJ enverra des Bombardiers) et une Tourelle dévastatrice.

Lorsque les deux champs de Taelon sont en exploitation et que la base est sécurisée (prévoyez aussi un Brouilleur pour empêcher les Raids aériens), il est temps de préparer votre armée pour l'offensive. Elle doit être constituée de cinq Snipers, cinq Tanks scorpions (pour se protéger des chars), cinq Gogo (pour se protéger des attaques aériennes) et dix Canons tonnerre, deux Shamans (pour soigner les Snipers) et deux Réparateurs (pour le bon fonctionnement des véhicules). Les Snipers vous serviront à repérer vos ennemis de loin afin de permettre aux Canons tonnerre de tirer dessus. Avec cette combinaison, la base énorme de l'ACJ, qui se trouve dans le coin de la carte opposé à vous, ne résistera pas. Attaquez cependant toujours avec prudence et uniquement après avoir repéré vos cibles.



Lorsque toute la base ACJ (qui s'étend du nord-ouest au sud-est) est détruite, approchez-vous du bassin du Contrôle de fission vers le milieu nord-ouest de la carte. Le Contrôle de fission est protégé par une flotte et il y a même un port dans le bassin. Votre armée n'aura aucun mal à éliminer ces forces (pour les navires qui tournent autour du Contrôle, laissez faire vos Snipers).
Lorsque l'accès au Contrôle est dégagé, envoyez un Réparateur (il peuvent flotter sur l'eau) près du Contrôle pour recevoir un message d'avertissement. N'allez pas plus loin car votre Réparateur serait détruit.

Vous devez alors prendre le contrôle des quatre Mesures défensives. Ce sont des bâtiments que vous ne pourrez pas détruire et qui sont : au nord-ouest, au nord-est, à l'est et au sud-ouest. Il faudra détruire toutes les défenses autour de ces bâtiments (y compris les Guetteurs et les Émetteurs de champ de force). Ensuite, vous devrez placer une unité (n'importe laquelle) juste à côté de chacun de ces bâtiments afin de couper les défenses du Contrôle de fission. Vous n'avez plus qu'à approcher le Réparateur du Contrôle de fission pour gagner.

Chapitre 10 : Mélodie en sous-sol

Cette mission est dans la continuité de la mission 9 car elle reprend exactement là où elle s'est arrêtée. Étant donné que vous avez rasé la base ACJ dans la mission précédente, il n'y aura pas grand-chose à faire. Construisez simplement une Usine à Juggernaut pour faire un Juggernaut et envoyez-le dans le portail au nord-est, puis regardez la courte cinématique de fin.

AMÉLIOREZ ET INSTALLEZ VOTRE PC SANS SOUCI

500 TRUCS & ASTUCES + 400 PHOTOS

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

TOMB RAIDER III :

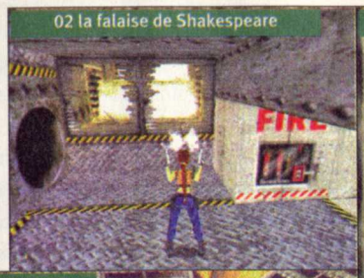
LE DERNIER ARTEFACT • 2e PARTIE

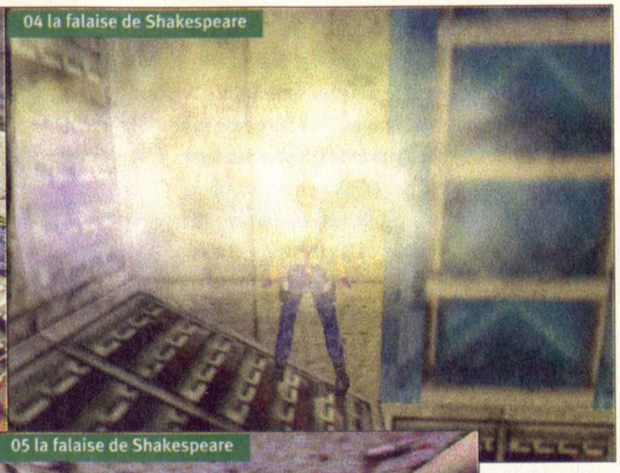
Que ce soit dans un village français ou dans une gare de TGV, l'aventure et le mystère guettent toujours Lara. La difficulté est aussi au rendez-vous, alors vous ne refuserez pas une petite soluce ?

Éditeur : EIDOS • **Texte :** Français • **Voix :** Françaises
Sortie : Avril 2000 • **Config. mini :** Pentium II 200 64 Mo

Niveau 3

LA FALAISE DE SHAKESPEARE





Retournez-vous, éliminez le garde, positionnez-vous entre le camion et la grosse caisse turquoise, poussez-la et prenez la boîte de **Torches**.

Actionnez le levier sur le mur à gauche pour ouvrir la porte jaune mais ne passez pas tout de suite par là : faites d'abord le tour de la caisse verte (ou turquoise) pour récupérer les **Munitions pour Uzis** sur le sol. Passez ensuite la porte que vous venez d'ouvrir, dégainez et avancez jusqu'à la salle suivante des ordinateurs en éliminant les trois mécaniciens.

Voir Secret 1

Sortez de la réserve, ramassez la **Petite trousse de soins** près des ordinateurs et descendez quelques marches de l'escalier, puis hissez-vous dans le couloir à droite, avancez et tournez-vous sur la gauche pour faire face à une grande hélice.

Montez sur le bloc à droite devant l'hélice puis dégainez et tirez sur la grille pour la défoncer. Entrez dans le couloir, détruisez aussi la grille suivante en tirant dessus et avancez pour prendre le paquet de **Grenades** par terre. Faites ensuite le chemin en sens inverse pour revenir dans la salle des ordinateurs. Tournez à droite, passez devant l'extincteur et retournez à droite pour vous retrouver face à deux grilles. **(falaise 02)**

Tirez dessus pour les détruire puis hissez-vous dans le passage que vous venez d'ouvrir. Mettez-vous bien au centre du couloir et avancez lentement pour vous placer au bord des flammes (attention à ne pas trop vous approcher). Sauvegardez puis attendez que les flammes disparaissent momentanément pour sauter sur la marche suivante. Attendez de la même façon pour les flammes suivantes et courez lorsqu'elles disparaîtront. Montez les dernières marches pour arriver devant un puits au rebord surélevé. Utilisez les caméras pour repérer l'échelle qui se trouve sur le rebord interne du puits, de l'autre côté. **(falaise 03)** Faites alors le tour du puits pour vous placer dans l'axe de cette échelle (vous vous repérerez facilement car il y a un petit panneau d'avertissement sur les chocs électriques). Placez-vous alors dos au puits, mais collez-vous au mur et faites un saut périlleux arrière pour arriver sur le rebord du puits. Accrochez-vous à l'échelle juste après votre glissade et descendez rapidement car le dôme au-dessus du puits commencera à s'abaisser pour vous écraser. Peu avant le bas de l'échelle, écartez-vous sur le côté gauche et laissez-vous tomber sur la plate-forme en restant bien collé au mur car un jet de flammes sortira du mur à gauche. **(falaise 04)** Retournez-vous et sautez droit lorsque les flammes s'interrompront. Ramassez alors le chargeur de **Cartouches de MP5**. Tournez-vous ensuite vers le centre du puits et faites un saut avec élan pour rejoindre le tunnel des ventilateurs.

Actionnez l'interrupteur sur le bloc près du premier ventilateur puis hissez-vous sur le bloc ainsi que sur le suivant pour entrer dans le conduit. Avancez dans le conduit et redressez-vous dès que possible afin de dégainer pour tuer les rats. Ramassez la **Petite trousse de soins** sur la pente et actionnez l'interrupteur en bas de la pente. **(falaise 05)** Rebroussez chemin dans le conduit (comme d'habitude Lara devra sortir "en marche arrière" du conduit) pour revenir devant le premier ventilateur qui s'est arrêté de tourner. Passez sous le ventilateur et approchez-vous de la pente qui mène à la trappe au centre. Retournez-vous dos à la pente et reculez pour glisser, puis accrochez-vous en bas de la pente. Laissez-vous ensuite tomber sur la plate-forme en dessous. Suivez la plate-forme sur la droite pour ramasser sur le sol une boîte de **Torches**. Continuez d'avancer pour tomber sur le mur en pente afin de rejoindre le sol.

Hissez-vous sur le bloc à droite, sautez avec élan au-dessus du puits et dégainez pour éliminer le mécanicien. Hissez-vous ensuite sur le bloc

Secret 1

Poussez ensuite la caisse verte qui se trouve près de l'entrée de la salle vers la grille noire sur la gauche afin de prendre la boîte de **Cartouches de fusil** qui se trouvent en dessous. Tirez ensuite la caisse verte pour la remettre en place : la grille noire de la réserve est ouverte (il n'y a rien à comprendre, c'est de la magie de programmation). **(falaise 01)** Empruntez alors le passage derrière la grille et fouillez les recoins de la réserve pour récupérer la boîte de **Cartouches de fusil** ainsi que la **Grande trousse de soins**.

gris dans le coin droit et montez puis allez au fond de la pièce, près de la grille pour arriver en dessous de la plate-forme. Dégainez et sautez en hauteur plusieurs fois pour arriver à tuer le garde qui patrouille dans la pièce suivante (c'est assez long car le garde ne restera pas en place mais au moins vous ne risquerez rien). Sautez ensuite pour vous accrocher à la plate-forme et hissez-vous. **(falaise 06)**

Montez la pente où patrouillait le garde, mais arrêtez-vous avant d'atteindre le sommet car un jet de flammes sortira du mur. Approchez-vous le plus possible du jet de flammes, tournez-vous ensuite sur la gauche et avancez puis hissez-vous tranquillement sur le bloc qui fait face aux flammes (si vous n'êtes pas suffisamment près des flammes, Lara ne pourra pas se hisser). **(falaise 07)**

Détruisez alors la grille en face de vous à coups de revolver et avancez jusqu'au bout du tunnel puis retournez-vous et sautez en hauteur pour vous accrocher à la plate-forme du dessus afin de vous y hisser. Avancez pour tomber sur un grillage et ramassez la **Petite trousse de soins** et la boîte de **Cartouches de fusil**.

Faites ensuite le chemin en sens inverse pour revenir sur le bloc qui fait face au jet de flammes et sautez sur la gauche puis descendez la pente pour arriver sur une plate-forme qui surplombe le tunnel du TGV.

Par curiosité, sauvegardez puis avancez pour tomber dans le tunnel et traversez tranquillement la voie ferrée : vous verrez Lara Croft écrasée par le TGV (pauvre biche). Reprenez bien sûr votre sauvegarde ensuite. Votre but est de rejoindre le renfoncement de l'autre côté de la voie où se trouve une porte jaune. Pour cela descendez sur la voie juste en dessous de vous, sautez au-dessus de la voie, avancez jusqu'au rebord en pente et sautez encore pour atteindre le renfoncement.

Voir Secret 2

Actionnez le levier, dégainez puis passez rapidement la porte jaune qui s'ouvrira à côté et tuez le mécanicien et le garde qui vous tomberont dessus par la droite. Montez alors sur le Quad au centre de la pièce, sauvegardez puis grimpez la rampe. En haut de la rampe, vous devez foncer tout droit pour sauter au-dessus du TGV afin de rejoindre la plate-forme en face (il faudra donc bien vous coller au mur et avancer tout droit).

Continuez à foncer tout droit pour passer au-dessus du second du second gouffre et tout en roulant à toute allure, tournez vers la droite pour éviter de tomber dans le gouffre suivant. Tournez ensuite le Quad dos à la grille et placez-le sur ce qui ressemble à un rail. **(falaise 09)**

Mettez alors les gaz à fond pour franchir le gouffre, puis continuez à rouler en Quad dans le tunnel afin d'écraser le mécanicien qui se trouve près du TGV, à droite. Toujours en Quad, utilisez la rampe à droite du TGV pour sauter sur le train. C'est un saut difficile : il faut se mettre à mi-rampe, mettre les gaz à fond pour sauter puis freiner tout en tournant à droite dès que vous atterrirez sur le train. **(falaise 10)**

Orientez alors le Quad vers l'arrière du train et foncez pour sauter au-dessus du gouffre. Descendez alors du Quad et descendez la pente qui part sur la droite (vous voyez au passage un garde derrière une grille mais il ne sert à rien de lui tirer dessus). Prenez la **Petite trousse de soins** sur la rampe puis revenez un peu en arrière et tombez sur la corniche à droite en dessous.

Ne montez pas à l'échelle pour l'instant (mais notez son emplacement car on y reviendra bien plus tard). Mettez-vous plutôt en face du bloc à côté, puis dégainez et sautez en l'air pour tirer sur le garde. Si celui-ci disparaît, méfiez-vous car il arrivera sur votre droite par la corniche. Suivez la corniche jusqu'au bout ensuite et entrez par le passage à gauche. Montez les marches pour prendrez les **Munitions de MP5** puis retournez-vous pour tuer les deux rats qui sont apparus en bas des marches. Retournez-vous encore, montez la marche, tournez-vous sur la droite et reculez d'un bond afin de vous accrocher à l'échelle.

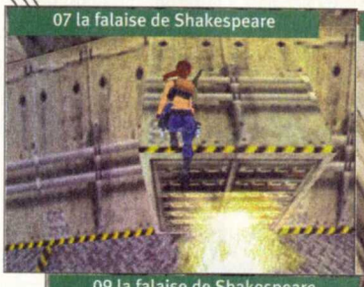
Descendez jusqu'en bas, retournez-vous, dégainez et prenez le passage à droite en tuant le mécanicien qui apparaîtra. Allez sur la gauche et avancez jusqu'au bord afin de tuer le garde sur la construction en face. Tournez-vous sur la gauche et avancez un peu afin de tuer le garde sur la corniche surélevée en face. Continuez d'avancer sur le rocher en pente pour tomber sur une plate-forme en bois cachée au

Secret 2

Attendez que le train passe, puis retournez-vous et redescendez sur la voie. Allez vers la droite jusqu'à ce que vous arriviez à la partie du tunnel qui descend. Sauvegardez puis avancez sur le seuil de ce tunnel, traversez la voie et plaquez le visage de Lara contre le mur de gauche. Commencez alors à descendre le tunnel en vous écartant sur le côté droit et en restant bien plaqué contre le mur (c'est un question de centimètre !). À un moment donné, le TGV surgira du bas du tunnel mais passera à côté de vous si vous êtes bien plaqué au mur. **(falaise 08)**

Descendez alors tranquillement le tunnel pour prendre la **Grande trousse de soins** au sol puis remontez un peu le tunnel pour sautez dans le tunnel qui se trouve sur votre droite. Avancez pour pouvoir ramasser la **Roquette** puis descendez la pente afin de prendre le **Lance-roquettes** derrière la machine à vapeur au fond de la galerie. Revenez ensuite sur la voie ferrée et retournez dans le renfoncement de la porte jaune.

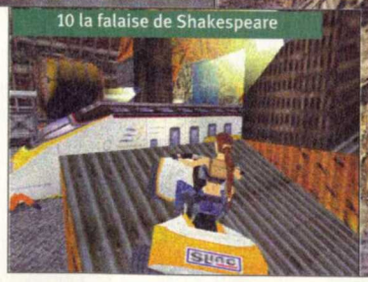
08 la falaise de Shakespeare


07 la falaise de Shakespeare

11 la falaise de Shakespeare

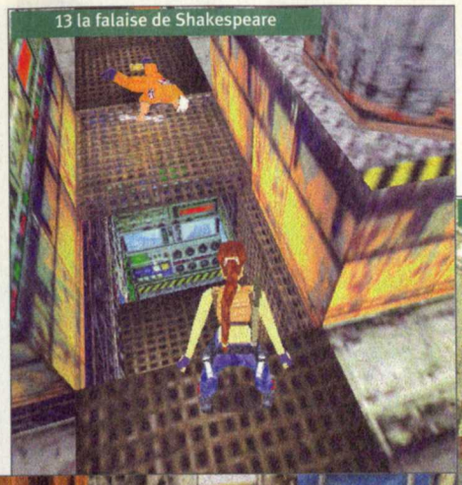
09 la falaise de Shakespeare

12 la falaise de Shakespeare

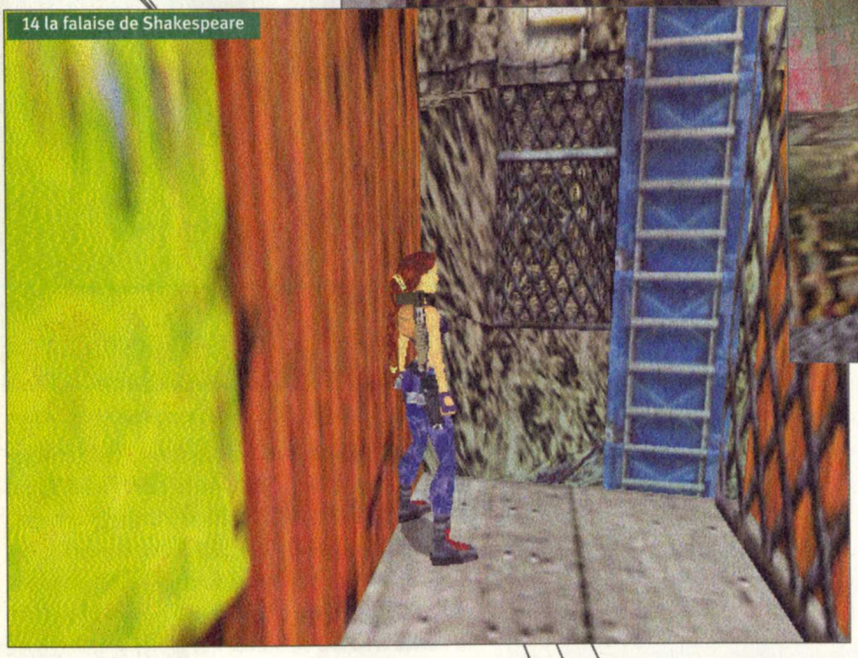

10 la falaise de Shakespeare

milieu des rochers. **(falaise 11)**
Vous voyez dans le coin sur votre droite une longue plate-forme avec un objet blanc et rouge posé au bout. Orientez-vous vers cet objet et faites un saut avec élan pour arriver dessus. Ramassez l'objet qui n'est autre que la **Carte d'activation de la foreuse**. Suivez la plate-forme jusqu'à la rampe et sautez au-dessus pour entrer dans la construction où vous avez abattu le garde.
Ramassez le chargeur de **Cartouches de MP5** par terre. Tournez-vous sur la droite et actionnez le levier que vous apercevez. Retournez-vous et suivez le couloir en face puis vers la droite afin de prendre le paquet de **Grenades** posé près de la grille. Revenez alors en arrière jusqu'à l'extrémité de la plate-forme où vous venez de prendre la **Carte d'activation de la foreuse.** Faites alors un saut avec élan vers la petite pente en pierre (elle a une forme triangulaire) qui fait l'angle des rochers en face de vous et un peu sur la gauche. **(falaise 12)**
Tournez-vous un peu sur la droite et sautez par l'ouverture dont vous venez d'ouvrir les grilles grâce à l'interrupteur. Avancez tout droit jusqu'à la grille et hissez-vous sur le bloc à gauche afin de récupérer une **Petite trousse de soins**. Retournez-vous, descendez du bloc et prenez le passage qui se trouve en face de vous et un peu sur la droite. Passez à gauche du baril sans le toucher et hissez-vous sur le bloc à gauche. Dégainez puis avancez lentement : vous pourrez tirer sur un mécanicien caché sur la gauche ; et il y a aussi un autre mécanicien à tuer sur votre droite. Une fois le carnage terminé, avancez sur la passerelle et descendez sur la droite. Allez vers l'arrière de la machine (c'est la foreuse justement), montez dessus et actionnez le levier (vous pouvez aussi prendre des **Munitions pour Uzis** tout au bout à droite de la galerie). Revenez sur la passerelle où vous étiez précédemment et tombez dans le trou apparu dans cette passerelle. **(falaise 13)**

13 la falaise de Shakespeare

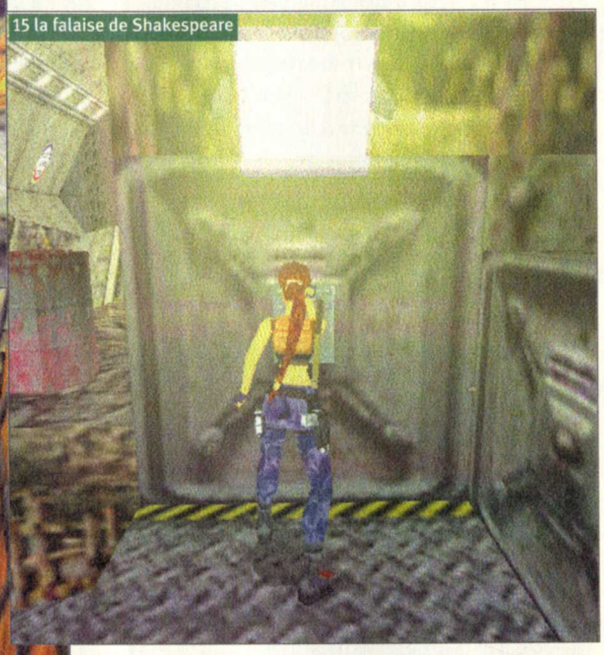


14 la falaise de Shakespeare



Vous êtes dans une salle d'ordinateurs : utilisez la **Carte d'activation de la foreuse** dans le lecteur de carte (tout se met à trembler mais ne craignez rien). Remontez alors sur la passerelle en vous y accrochant afin de vous y hisser. Avancez tout droit, tournez-vous sur la gauche et avancez afin de tomber à côté de la tête de forage. Sautez au-dessus du talus qui fait face à la tête de forage et tombez dans le trou au centre. Dégainez et avancez dans le tunnel en tuant les rats.

15 la falaise de Shakespeare



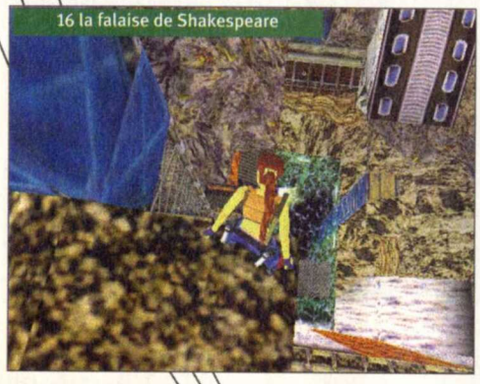
Actionnez ensuite le levier dans un des renfoncements du tunnel puis retournez-vous et prenez à gauche. Allez jusqu'au bord du tunnel et faites un saut avec élan afin de raccrocher au bord du couloir en face. Hissez-vous dans le couloir et ramassez par terre le **Disque de la pompe** (on dirait une carte). Vous avez alors deux possibilités : soit avancer tout droit dans le couloir pour finir immédiatement le niveau, soit aller à la recherche du troisième secret. C'est que nous allons faire tout de suite. Retournez-vous et approchez-vous du bord du couloir. Tournez-vous un peu sur la droite, reculez au maximum et sautez sur la corniche grise juste à côté. **(falaise 14)** Tournez-vous un peu sur la gauche et sautez devant vous pour vous accrocher à l'échelle en face. Il y a plusieurs objets en base de l'échelle mais on y reviendra plus tard, alors gravissez plutôt l'échelle pour revenir à la plate-forme en bois. Tournez-vous vers l'angle à gauche et sautez au-dessus des rochers. Tournez-vous un peu sur la droite, avancez, prenez le passage à droite, remontez l'échelle et suivez la plate-forme à gauche jusqu'à ce que vous retombiez sur la corniche. Tournez-vous sur la droite et montez l'échelle (je vous avais dit qu'on y reviendrait) jusqu'à ce que vous puissiez vous décaler sur un bout d'échelle à droite. Montez jusqu'en haut, avancez et prenez la **Roquette** dans le renfoncement à gauche. Retournez-vous, dégainez et avancez pour tomber à côté du baril. Écartez-vous du baril et tirez alors sur le mécanicien (le baril s'enflamme dès que vous faites feu sur le mécano).
Allez au bout de la passerelle et approchez-vous du bord à droite. Tournez-vous un peu sur la gauche et sautez sur la passerelle suivante. Grimpez sur les caisses jaunes et retombez de l'autre côté. Avancez tout droit, tournez à droite pour passer devant l'avant du TGV et actionnez alors l'interrupteur qui se trouve sur le mur près du baril au fond à gauche. **(falaise 15)**

Retournez-vous et longez le TGV jusqu'au bord de la plate-forme puis tournez-vous sur la gauche et allez vers les toilettes. Les portes des deux toilettes

en face de vous s'ouvriront quand vous vous en approcherez et vous pourrez ainsi récupérer deux boîtes de **Cartouches pour le fusil** (il faudra aussi tuer un mécanicien).
Entrez ensuite dans les toilettes à gauche et utilisez le **Disque de la pompe** sur le lecteur de cartes qui se trouve à côté des W-C (drôle d'endroit, me direz-vous) : la salle principale est alors inondée. Sortez des toilettes, sauvegardez puis jetez-vous dans l'eau en faisant tout de même attention à ne pas vous fracasser le crâne. Plongez tout au fond de l'eau pour récupérer les trois paquets de **Harpons,** puis remontez à la surface reprendre votre souffle.

Voir Secret 3

En sortant de la grotte, nagez tout droit et entrez dans le couloir sur la gauche (c'est-à-dire où vous aviez récupéré le **Disque de pompe**) afin de passer au niveau suivant **(falaise 16)**.


16 la falaise de Shakespeare

Niveau 4

Danse avec les loups de mer

Retournez-vous et entrez dans le renfoncement à droite pour ramasser le paquet de **Harpons**.
Avancez dans la salle suivante et descendez à droite pour prendre la boîte de **Torches**. Remontez et continuez à droite puis prenez le couloir qui part sur la droite. Tournez à gauche au fond, passez devant le premier renfoncement et entrez dans la salle à gauche. Faites le tour du bassin pour actionner la vanne de l'autre côté, puis tournez-vous à gauche et tuez le garde qui arrivera. **(danse 01)**

La vanne étant à votre droite, sauvegardez, plongez dans le bassin, nagez vers le bas, tournez-vous ensuite vers la droite et nagez vers le coin au fond à droite en passant à droite du gros rocher marron. Remontez alors dans la salle inondée par l'ouverture au-dessus de vous et actionnez le grand levier sur le mur. **(danse 02)**

Tournez-vous sur la droite, armez-vous de votre **Fusil à harpon** et passez la grille ouverte en tuant au passage l'homme-grenouille, puis remontez à la surface et hissez-vous dans la salle (si vous n'avez pas de Fusil à harpon pour tirer sous l'eau, il faudra d'abord vous hisser dans la salle afin de tuer l'homme-grenouille

Secret 3

Placez-vous ensuite face à la grande échelle murale à moitié immergée, tournez-vous sur la droite et plongez vers le fond en allant tout droit afin de rentrer dans une grotte sous-marine. Nagez jusqu'au fond de la grotte afin de ramasser le paquet de **Harpons,** puis remontez tout droit au-dessus de vous pour revenir à la surface. Hissez-vous sur le sol jaunâtre et montez la pente jusqu'au bord. **(falaise 17)**
Tournez-vous un peu sur la gauche, approchez-vous du coin et sautez sur la plate-forme. Sautez au-dessus de la pente en face de vous puis avancez jusqu'à ce que vous glissiez sur une autre pente. Sautez lorsque vous serez en bas de la pente et accrochez-vous à la plate-forme suivante. Hissez-vous dessus, dégainez et tournez-vous sur la gauche. Placez-vous bien en arrière car un Ptérodactyle surgira au loin : abattez-le. Sautez ensuite sur la plate-forme suivante puis dégainez et prenez de l'élan pour sauter encore sur la plate-forme d'après. Faites une roulade et tuez le second Ptérodactyle qui foncera sur vous. Rengainez, faites face au mur et sautez en hauteur afin de vous accrocher à la fissure au-dessus de vous.

17 la falaise de Shakespeare

Longez cette fissure sur la gauche. Au moment où la fissure redescendra, continuez encore à vous écarter sur la gauche pour atteindre le "pan" suivant (on peut le repérer grâce aux séparations des textures), puis hissez-vous alors et appuyez tout de suite sur le bouton de saut afin de faire un saut périlleux arrière qui vous fera atterrir sur une plate-forme. Ramassez la **Grande trousse de secours** qui se trouve devant vous puis retournez-vous et approchez-vous du bord. Tournez-vous un peu sur la droite et sautez sur la plate-forme suivante. Dégainez pour tuer le Ptérodactyle puis ramassez l'autre **Grande trousse de secours**. Avancez ensuite pour tomber dans l'eau et retraversez la grotte sous-marine.

01 Danse avec les loups de mer

avec l'une de vos autres armes).
Ramassez les trois boîtes de **Cartouches de fusil** et le

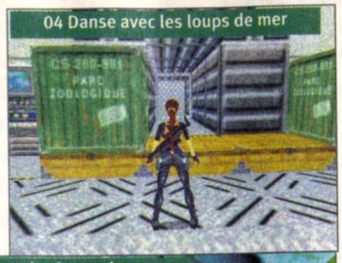
02 Danse avec les loups de mer

03 Danse avec les loups de mer

paquet de **Harpons,** puis replongez dans l'eau et nagez afin de revenir dans la grande salle de la vanne. Sortez de l'eau, puis de la salle, tournez à droite, montez les marches puis prenez le couloir à droite et avancez jusqu'au bout afin de passer la porte, qui est maintenant ouverte. Montez sur le bloc à gauche afin de prendre la **Petite trousse de soins**. Retournez-vous et avancez tout droit pour monter les marches, puis avancez jusqu'au bout et prenez le couloir à droite. Allez jusqu'au bout du couloir pour ramasser les **Munitions pour Uzis**. Retournez-vous et prenez le couloir sur votre droite afin de tomber dans une grande cage sous-marine. Tournez-vous sur la gauche et nagez jusqu'au levier que vous voyez sur le mur à droite. **(danse 03)** Armez-vous de votre **Fusil à harpon**, passez la porte qui s'est ouverte un peu plus loin à droite du levier (vers le sommet de la petite pente), avancez tout droit afin de tuer les hommes-grenouilles (attention aussi à votre oxygène), puis remontez à la surface en passant par l'ouverture au centre de la grotte (encore une fois, si vous trouvez cela plus facile, vous pouvez aussi nager directement vers la surface puis vous hisser sur le sol et tuer les hommes-grenouilles avec vos autres armes).
Remarque : les combats sous l'eau sont difficiles car Lara ne peut plus sauter pour éviter les tirs de ses adversaires. Pour prendre l'avantage, vous pourrez faire deux choses : nager rapidement de haut en bas pour désorienter un peu l'ennemi ou bien nager de façon à vous retrouver dans le dos de votre adversaire (ils tournent moins bien que Lara dans l'eau).

Vous êtes donc dans une salle où retentit une alarme : récupérez sur les blocs le paquet de **Harpons** et la boîte de **Torches,** puis appuyez sur l'interrupteur mural (un petit rectangle gris) dans un des renfoncements afin d'ouvrir la grille du tunnel dans le bassin d'où vous venez. Il y a dans la salle deux grosses caisses vertes côte à côte : placez-vous à droite de la caisse de droite et tirez-la. Mettez-vous ensuite entre les caisses et poussez celle de gauche. Entrez alors dans le couloir afin de prendre la **Petite trousse de soins,** puis retournez dans la salle. **(danse 04)**

04 Danse avec les loups de mer



06 Danse avec les loups de mer

Si vous fouillez bien la salle, vous verrez aussi des objets derrière une grille : c'est le secret 1 (voir un peu plus loin). Replongez dans l'eau et retournez dans la grande cage sous-marine où vous étiez tombé précédemment, puis remontez à la surface pour reprendre de l'oxygène. Ressortez de la cage et nagez tout de suite vers le haut afin de prendre les **Munitions pour Uzis** qui sont posées sur le rebord jaune, pile au-dessus de l'entrée de la cage.

Voir Secret 1

Replongez ensuite dans l'eau et nagez tout droit afin de vous hisser à la surface au bout. Dégainez et tuez le garde, prenez ses **Munitions pour MP5,** puis plongez dans l'eau juste à côté (attention, ne replongez pas dans l'eau d'où vous venez) afin de vous retrouver derrière un filet. Allez sur la droite du filet pour ramasser au fond de l'eau un paquet de **Harpons** et une **Petite trousse de secours.** Nagez ensuite vers l'extrémité gauche du filet pour le contourner et nagez vers le centre du bassin afin de revenir dans la salle où vous avez activé le bouton de la grille. Reprenez votre souffle puis replongez et entrez enfin dans le tunnel dont vous aviez ouvert la grille. **(danse 06)**

Le tunnel débouche sur une autre grotte sous-marine : nagez tout droit jusqu'au centre et remontez à la surface par l'ouverture dans la construction jaune :

Secret 1

Retournez dans la cage pour reprendre de l'air, sauvegardez puis revenez sans perdre de temps à l'endroit où vous venez de prendre les **Munitions pour Uzis**. Tournez-vous sur la droite et nagez vers l'ouverture en face dans le mur jaune. **(danse 05)**

Suivez rapidement le conduit tortueux en prenant au passage les deux paquets de **Harpons**. En sortant du conduit vous serez entraîné par le courant jusqu'au fond de la grotte (et vous aurez peut-être aussi la chance de voir deux dauphins). Nagez dans le sens du courant pour aller encore plus vite et entrez dans le conduit jaune que vous verrez au bout (c'est parfois un peu dur à cause des remous). À l'intersection, nagez vers la gauche et remontez à la surface afin de vous hisser dans une salle où se trouvent deux **Grandes trousses de soins** et un paquet de **Harpons** (c'est la fameuse salle qu'on avait repérée derrière la grille).

05 Danse avec les loups de mer

07 Danse avec les loups de mer

08 Danse avec les loups de mer

vous êtes dans l'observatoire. Ramassez la **Grande trousse de secours** et deux paquets de **Harpons** (il y en a près des extincteurs et un autre par terre). Deux hommes-grenouilles venus d'un sous-marin arriveront alors dans la grotte sous-marine. Vous avez deux solutions pour vous en défaire : soit vous replongez dans l'eau pour les éliminer au **Fusil à harpon**, soit vous plongez afin de les attirer dans l'observatoire pour les descendre avec une arme plus efficace.

Après cela, replongez dans l'eau et nagez au-dessus de l'observatoire afin de prendre le paquet de **Grenades** posé sur le toit de l'observatoire. Attention, à cause du courant on ne peut nager vers le haut (alors que vous pourrez nager dans l'autre sens) sur le côté de l'observatoire qui fait face au sous-marin. Il faudra donc aller au-dessus de l'observatoire par un des trois autres côtés. Retournez dans l'observatoire pour respirer puis replongez, retournez au dessus de l'observatoire et tournez-vous afin d'apercevoir une petite grotte sur l'un des côtés où l'on voit des objets (cette grotte est en fait à gauche de la grande grotte du sous-marin). Allez dans cette petite grotte afin de prendre une **Ampoule témoin** et une boîte de **Torches** puis retournez dans l'observatoire. **(danse 07)**

Replongez afin de sortir encore de l'observatoire et prenez la **Roquette** qui est posée sur la plaque métallique que tiennent les grues attachées à l'observatoire, puis retournez dans l'observatoire pour souffler.

Sauvegardez puis replongez et suivez maintenant le chemin balisé par des lumières au sol qui commencent à partir du pilier des grues de l'observatoire. Un sous-marin surgira, d'où sortiront deux hommes-grenouilles. Essayez d'en tuer un, puis revenez souffler dans l'observatoire et repartez à l'attaque pour tuer le second.

Remarque : il est possible que ce second homme-grenouille ait disparu à votre retour.

Ramassez alors le paquet de **Harpons** qui se trouve au sol près de la troisième balise lumineuse et remontez tout droit vers le haut à partir de là pour atteindre au sommet de la grotte une entrée de sas.

Remarque : il est possible qu'en remontant vous soyez bloqué par un courant, mais il suffit de s'écarter pour arriver à la passer. **(danse 08)**

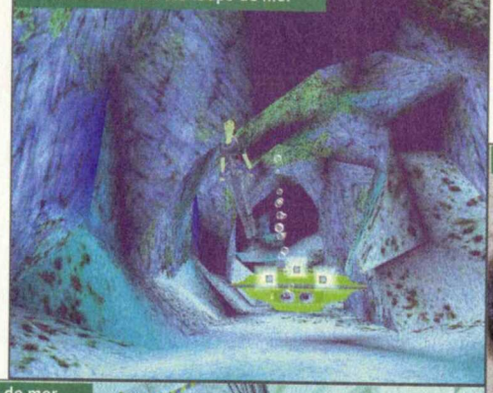
Passez l'entrée du sas et hissez-vous à la surface afin de ramasser le **Circuit bulb** et la **Petite trousse de secours**. Replongez dans l'eau (il est possible qu'un troisième homme-grenouille sorte du sous-marin pour vous attaquer) et retournez dans l'observatoire.

Insérez le circuit bulb dans le connecteur mural bleu (il se trouve dans le coin à droite des extincteurs) puis placez la lampe témoin dans le connecteur jaune sur le mur derrière vous : une porte blindée s'ouvre au bout du chemin balisé par les lampes. Replongez dans l'eau et nagez en suivant le chemin balisé afin de vous rapprocher de cette porte.

Voir Secret 2

Sauvegardez puis replongez et suivez le conduit pour revenir dans la grotte où vous avez laissé les deux objets. Prenez tout d'abord la boîte de **Torches** puis tournez-vous à gauche et avancez pour vous retrouver au-dessus de la boîte de **Cartouches de fusil**.

10 Danse avec les loups de mer



11 Danse avec les loups de mer

Retournez-vous alors pour faire face au mur métallique gris, puis prenez la boîte de **Cartouches de fusil** et nagez immédiatement droit devant vous et vers le haut afin d'éviter le sous-marin qui vous foncera dessus. **(danse 10)**

En bout de course, le sous-marin vient percuter le mur métallique et ouvre un passage vers une autre grotte sous-marine. Retournez maintenant dans la petite salle pour reprendre votre souffle puis allez dans la grotte nouvellement accessible : elle abrite un sous-marin de la Seconde Guerre mondiale tout rouillé. Allez dans le trou au-dessus du kiosque (la tour) du sous-marin pour respirer. Replongez et prenez le chargeur de **Balles de Desert Eagle** qui se trouve sur le dessus du sous-marin, près du kiosque, du côté de la proue (l'avant) du sous-marin. Continuez de nager afin de prendre aussi sur le dessus de la proue le **Desert Eagle** puis revenez dans le trou pour respirer.

Replongez, repassez par l'ouverture qu'avait produite le sous marin-jaune, retournez dans le trou sur la gauche et suivez le conduit afin de rejoindre la petite salle pour reprendre votre souffle.

Secret 2

Avant de passer la porte blindée que vous venez d'ouvrir, sauvegardez puis introduisez-vous dans le tunnel qui se trouve juste à côté à droite. **(danse 09)** Vous aurez peut-être du mal à entrer dans ce tunnel à cause du courant : pour passer facilement, il faudra d'abord nager jusqu'au mur entre la porte et le tunnel puis, tout en restant collé au mur, entrer dans le tunnel. Nagez jusqu'au bout du tunnel, passez au-dessus des deux objets (sans les ramasser) et entrez dans le trou au sol en face de vous. Suivez le conduit jusqu'au bout afin de pouvoir vous hisser dans une petite salle où vous pourrez respirer et récupérer une **Petite trousse de secours** et un paquet de **Harpons**.

09 Danse avec les loups de mer

Replongez, retraversez le conduit et prenez celui en face afin de revenir dans la grotte du chemin balisé. Passez la porte blindée que vous aviez ouverte depuis l'observatoire (elle se trouve juste à côté de la sortie du tunnel, sur votre droite) et nagez tout droit pour pouvoir revenir à la surface au bout.

13 Danse avec les loups de mer

Pas la peine de vous hisser pour l'instant dans le couloir au dessus : on y reviendra plus tard. Retournez-vous plutôt, replongez et prenez tout de suite le conduit sur votre droite.

Secret 3

Nagez dans le coin de la grotte opposé au coin du conduit par lequel vous êtes arrivé. Dégainez votre **Fusil à harpon** et entrez dans le tunnel qui se trouve caché derrière un des piliers marron. Tuez le reptile étrange au bout du tunnel puis revenez dans le sas de la salle de contrôle pour souffler. Retournez ensuite dans le tunnel enfin libre afin de ramasser dans la pièce au bout la **Grande trousse de secours**, le paquet de **Grenades,** ainsi que le **Lance-grenades** (si vous n'êtes pas assez rapide, vous devrez prendre ces objets en faisant plusieurs voyages afin de venir respirer au sas). **(danse 12)**

12 Danse avec les loups de mer

En sortant du conduit, vous voyez une construction métallique soutenue par quatre piliers : c'est la salle de contrôle. Si vous allez en dessous de la salle de contrôle et que vous remontez par l'ouverture jusqu'en haut vous pourrez reprendre votre souffle dans le sas de la salle de contrôle. **(danse 11)** Pour l'instant ce n'est pas la peine : dès que vous sortez du conduit, faites le tour du pilier de rocher juste à gauche afin de prendre le paquet de **Harpons** qui se trouve juste derrière. Allez maintenant reprendre votre souffle dans le sas de la salle de contrôle puis replongez.

Voir Secret 3

Il est temps de se rendre dans la salle de contrôle : repassez le conduit dans le coin de la grotte, prenez à gauche et hissez-vous. Avancez pour vous mettre devant la fenêtre sur la gauche, dégainez et faites feu pour attirer l'attention du garde à l'intérieur de la salle de contrôle : il va alors ouvrir la porte sur votre droite. **(danse 13)**

Entrez par là dans la salle de contrôle et tuez le garde. Prenez ensuite la boîte de **Torches** et la **Petite trousse de secours** sur la droite ainsi que le paquet de **Harpons** derrière le grand écran.

Retournez-vous et appuyez ensuite sur le bouton rectangulaire qui se trouve sur le mur à droite de la porte. Sortez de la salle, allez à gauche et entrez dans le premier couloir sur votre gauche. Allez tout au bout du couloir (vous passez devant deux vannes sur votre droite) afin de prendre la **Petite trousse de secours** au bout et la **Roquette** dans le renfoncement à droite.

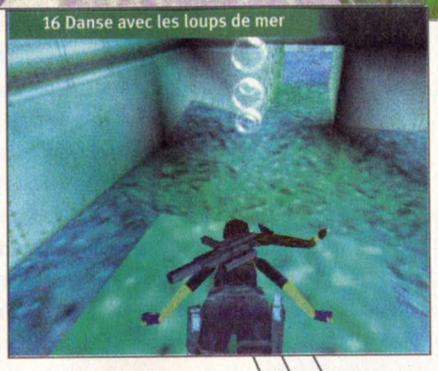
Revenez sur vos pas jusqu'au milieu du couloir, sauvegardez puis actionnez les deux vannes qui ouvriront les portes de deux petits couloirs dans la grotte sous-marine (ce qui libérera deux monstres). Il va vous falloir revenir dans la grotte sous-marine pour tuer ces deux monstres avec votre **Fusil à harpon.** Si vous trouvez qu'affronter deux monstres en même temps est un peu trop dur, reprenez votre sauvegarde et actionnez une seule vanne puis partez tuer un monstre, revenez pour actionner la seconde vanne et repartez tuer le second monstre. En fait, ces monstres ne sont pas si difficiles à battre si vous utilisez la technique suivante : passez le conduit pour les attirer puis revenez au conduit et hissez-vous à la surface dans le couloir qui mène à la salle de contrôle.

14 Danse avec les loups de mer

01 c'est une maison de fous !

15 Danse avec les loups de mer

02 c'est une maison de fous !


16 Danse avec les loups de mer

Vous pourrez alors les tuer tranquillement avec vos simples pistolets. **(danse 14)** Lorsque ces monstres seront morts, entrez dans le couloir de droite pour prendre le **Morceau de mutant,** puis allez ensuite dans le couloir de gauche afin d'en prendre un autre. Continuez d'avancer dans le couloir de gauche jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle où vous pourrez respirer.

Hissez-vous sur la marche dans le coin au fond à droite, puis descendez la pente. Dans la salle des ordinateurs, tournez tout de suite à gauche et allez vous placer devant les capteurs verts entre les deux ordinateurs. Utilisez le **Morceau de mutant** rouge sur les capteurs. Tournez-vous sur la gauche et tirez la caisse verte en face. Faites alors le tour de la cage à votre gauche afin d'arriver devant d'autres capteurs. Utilisez dessus le Morceau de mutant vert. **(danse 15)** Retournez-vous et faites le tour des cages pour pousser la seconde caisse verte sur le côté afin de ramasser des **Munitions pour Uzis**. Sortez de la salle, remontez la pente et montez l'escalier l'arme au poing. Éliminez le garde, ramassez la **Petite trousse de secours** près de son cadavre et allez dans le coin droit au fond de la salle. Sautez en hauteur pour vous accrocher à la plate-forme et hissez-vous dessus. Prenez la **Roquette** au bout de la plate-forme et hissez-vous sur la plate-forme juste au-dessus afin de récupérer aussi un paquet de **Grenades**.

Sauvegardez puis plongez dans le bassin en dessous, prenez le **Gant de Rathmore** sur la dalle centrale et nagez pour passer la porte qui s'ouvrira alors sur le côté. **(danse 16)**

Dans la salle suivante, ne vous laissez pas distraire par le dauphin car il veut jouer avec vous mais c'est déconseillé car vous n'avez pas les mêmes réserves d'oxygène. Actionnez au contraire le gros levier mural à gauche et passez la porte suivante à votre droite puis remontez ensuite tout droit vers l'ouverture au sommet et hissez-vous sur la plate-forme (si vous êtes rapide, le monstre ne vous touchera pas mais vous pouvez aussi décider de l'abattre). Grimpez ensuite sur le rebord et avancez jusqu'à la mer pour finir ce niveau.

Niveau 5

C'EST UNE MAISON DE FOUS !

Vous commencez ce niveau dans une grotte. Nagez droit devant et plongez vers le renfoncement où l'on voit des lumières scintillantes vertes. Allumez alors une torche afin de faire apparaître le **Gant de Rathmore** (il est invisible sinon) et ramassez-le. **(maison 01)** Remontez à la surface de l'eau (c'est parfois un peu difficile à cause du courant) et hissez-vous sur l'escalier. Prenez la boîte de **Torches** en bas de l'échelle, puis grimpez à l'échelle. Tournez-vous à droite, avancez et entrez dans la salle sur la gauche.

Prenez les deux boîtes de **Cartouches de fusil** qui se trouvent près des fenêtres, en bas des marches (vous verrez une voiture descendre la rue) puis sortez de la salle et entrez dans celle de gauche puis celle de droite. Descendez les marches sur la gauche pour ramassez les deux Boîtes de **Cartouches de fusil** près de la grille. Dégainez puis continuez d'avancer afin de monter les grandes marches de la salle suivante ; deux tigres blancs vont surgir qu'il faudra abattre. Accrochez-vous ensuite aux stores bleus à droite et hissez-vous dessus. Allez au bout des stores et sautez sur le toit en face. Avancez jusqu'au milieu du feuillage sur votre droite et traversez-le à l'endroit où il est clairsemé pour tomber dans un couloir. Prenez la **Clé du zoo** posée à terre puis escaladez le muret à l'endroit où le feuillage est clairsemé afin de revenir sur le toit. **(maison 02)**

Tournez à gauche et avancez pour retomber à terre. Utilisez la clé sur la serrure dorée près de la grille à droite. Entrez alors dans le couloir qui vient de s'ouvrir sur votre droite et descendez les escaliers. Faites le tour de la pièce suivante par la droite afin de découvrir un levier mural : actionnez-le. Allez maintenant dans la partie opposée de la pièce et prenez la boîte de **Cartouches de fusil** posée devant les deux bancs (vous verrez des singes prendre une **Petite trousse de secours**). Passez ensuite la grille qui est ouverte juste à côté (dans l'axe des bancs).

Avancez tout droit après la grille et mettez-vous accroupi afin d'entrer dans le conduit bas et suivez-le pour atteindre une **Grande trousse de secours**.

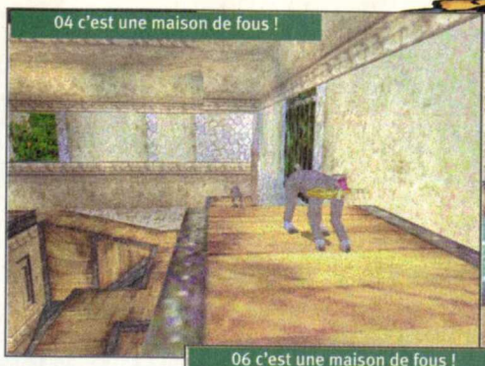
Repassez le conduit, puis allez à droite. Prenez la boîte de **Torches** dans le coin en face de vous, puis placez-vous devant le bloc en brique dont le côté en face touche le mur. Montez sur le bloc en brique puis au-dessus pour accéder au labyrinthe. Dégainez tout de suite car il y a trois tigres qui errent dans ce labyrinthe (deux vous tomberont dessus presque tout de suite et le troisième se trouve beaucoup plus loin).

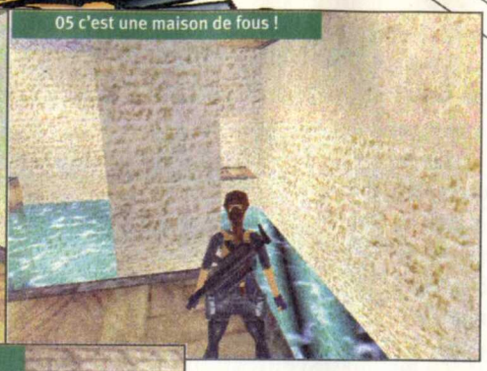
Voir Secret 1

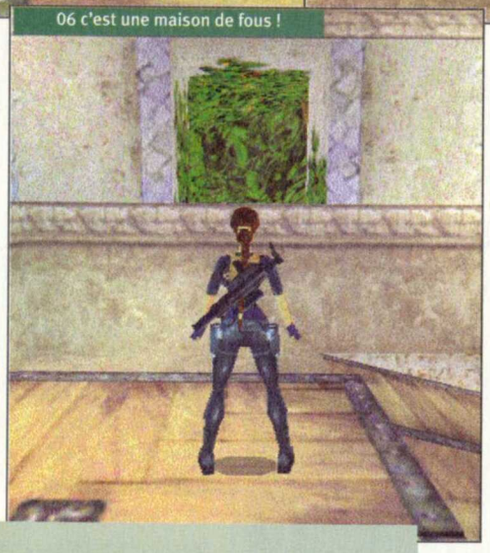
Tournez-vous immédiatement sur la droite et avancez jusque dans la cage. Faites le tour de la cage afin de ramasser les **Munitions pour Uzis** dans le renfoncement à droite.

Rebroussez chemin et remontez le long couloir en pente. Au bout du couloir prenez à droite puis encore à droite. Continuez ensuite à prendre les couloirs à gauche à chaque fois que vous en aurez l'occasion : vous arriverez ainsi devant l'entrée de la salle des singes.

Sauvegardez puis avancez pour tomber dans le trou. Escaladez ensuite le bloc en bois : vous


04 c'est une maison de fous !


05 c'est une maison de fous !


06 c'est une maison de fous !

voyez des singes qui se dirigent vers une clé et un **Petite trousse de secours**. Dégainez immédiatement pour abattre les deux singes : vous pourrez ainsi faire le tour de la passerelle pour prendre la **Clé de la volière** et la **Petite trousse de secours** qu'ils tentaient de voler (si les singes s'échappent, vous pourrez avoir beaucoup de mal à récupérer les objets volés, alors reprenez votre sauvegarde). **(maison 04)**

Il y a aussi dans la salle des singes quatre **Paquets de Grenades**. Voyons comment les récupérer. Allez tout d'abord sur la longue passerelle inférieure en bois et suivez-la vers le bas jusqu'à ce que vous aperceviez un renfoncement dans le coin de la salle (le coin par lequel vous êtes arrivé dans la salle) où se trouve posée une grenade. Approchez-vous du coin de la passerelle qui fait face à ce renfoncement et faites un saut avec élan au-dessus de l'eau (vous allez frôler le pilier sur votre gauche) afin de vous accrocher au rebord du renfoncement. **(maison 05)**

Hissez-vous alors dans le renfoncement pour récupérer le paquet de **Grenades**. Retournez-vous, plongez dans l'eau, et prenez le second paquet de **Grenades** qui est au fond de l'eau en face de vous. Remontez à la surface pour voir la pente grise : c'est là que vous pourrez sortir de l'eau.

SECRET 1

03 c'est une maison de fous !

Vous voilà donc dans un labyrinthe, avancez dans les couloirs en prenant toujours à gauche quand vous aurez le choix (en escaladant les blocs de pierre si nécessaire). Vous accéderez ainsi à un grand couloir qui s'enfonce sous terre (attention, on voit mal l'entrée car elle est couverte de feuillages, alors ouvrez bien les yeux). Descendez ce couloir et tournez tout de suite à droite en bas, puis avancez afin de traverser le mur de végétation. **(maison 03)**

Tournez-vous alors sur la droite et escaladez les deux blocs de pierre. Puis tournez-vous sur la gauche et escaladez le bloc suivant afin de traverser la végétation pour vous retrouver sur un bloc d'où dépasse une plante verte. Avancez pour tomber sur la place, tournez-vous à droite et allez jusqu'au socle de la statue dorée. Actionnez le levier derrière la statue : il ouvre une trappe qui permettra d'accéder au secret 3. Descendez ensuite la rue jusqu'à ce que vous aperceviez un singe : abattez-le. Prenez alors la **Petite trousse de secours** sur le rebord à droite, juste devant l'hôtel.

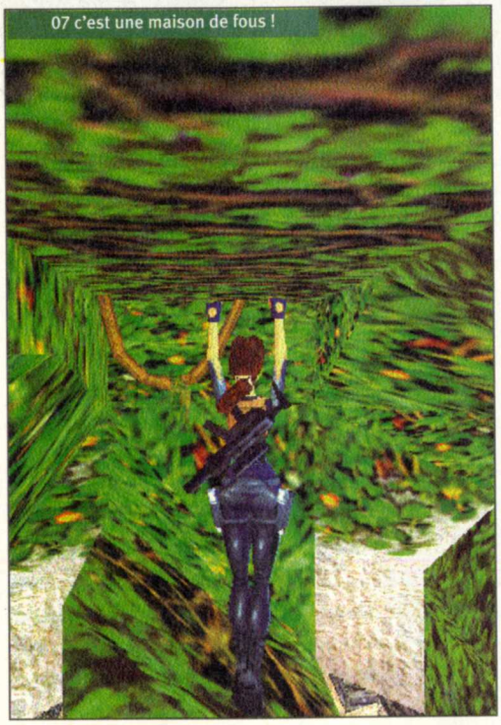
Continuez ensuite de descendre la rue jusqu'au bout afin de prendre les trois **Chargeurs de MP5** sur le balcon qui surplombe le zoo, et la **Grande trousse de secours** dans la ruelle à gauche du balcon. Remontez la rue, allez sur la place à droite, remontez sur le bloc de pierre où pousse la plante verte, repassez le feuillage et redescendez sur les blocs jusqu'en bas. Tournez-vous sur la gauche et traversez le feuillage pour sortir du secret 1.

Mais pour l'instant replongez, nagez tout droit vers la gauche et un peu en hauteur afin de passer le trou dans le mur en face de vous et tournez sur la droite pour prendre le troisième paquet de **Grenades**. Retournez-vous ensuite, repassez par le trou à gauche et prenez le couloir plus bas à droite. Allez tout droit et tournez à gauche pour découvrir le quatrième et dernier paquet de **Grenades**. Retournez alors près de la pente grise qu'on a vue plus tôt et hissez-vous par là sur la passerelle. **(maison 06)**

Allez alors sous la fenêtre qui est ouverte sur le mur en face de l'entrée par laquelle vous êtes arrivé dans la salle et hissez-vous dedans pour arriver sur une plate-forme. Sauvegardez, tournez-vous sur la droite, avancez jusqu'au bord et sautez en hauteur afin de vous accrocher aux lianes au-dessus. Avancez alors tout droit en suivant la rangée de lianes puis, tout en restant suspendu, tournez vers la gauche pour rejoindre la deuxième rangée de lianes dès que possible. Continuez alors d'avancer jusqu'au bout en restant suspendu, puis tournez-vous sur la droite et lâchez-vous sur le rocher pentu. Laissez-vous glisser un peu et sautez : vous atterrissez dans un passage (si vous sautez trop tôt ou trop tard, c'est la mort assurée). **(maison 07)**

Montez sur la marche d'escalier en face de vous et dégainez tout de suite pour tuer le tigre qui bondira sur vous (il est peut-être même préférable de dégainer et de tuer le tigre avant de monter sur la marche devant vous). Descendez ensuite les marches jusqu'en bas, tournez à droite et avancez jusqu'au mur. Tournez à gauche et descendez les marches jusqu'à ce que vous soyez en dessous de la plate-forme supérieure. Sautez en hauteur pour vous y accrocher, puis hissez-vous dessus.
Tournez à gauche et avancez lentement entre les pics pour atteindre le mur en face. Écartez-vous bien sur la droite pour que Lara soit le plus près possible du renfoncement au-dessus d'elle, reculez d'un petit pas (déplacement lent) et tournez-la à peine sur la droite. Sauvegardez alors puis sautez afin de vous accrocher au bord du renfoncement au-dessus. Hissez-vous alors dans le renfoncement pour ramasser la boîte de **Torches**.
Remarque : c'est un saut assez dur à faire que seuls les habitués des Tomb Raider réussiront. Si vous échouez après plusieurs tentatives, laissez tomber et oubliez cette boîte de Torches. Pour quitter le renfoncement, approchez-vous du bord et sautez simplement sur la plate-forme devant vous. Tournez-vous ensuite sur la gauche et avancez tout droit et lentement à travers les pics. Tournez à gauche et continuez d'avancer lentement jusqu'au mur. Accrochez-vous aux lianes du mur et décalez-vous sur la droite puis descendez tout en bas. Utilisez les lianes sous le renfoncement à gauche pour l'atteindre et prenez à l'intérieur les **Munitions pour Uzis**. Sortez du renfoncement et tombez par terre puis grimpez aux lianes les plus à votre droite pour revenir sur la plate-forme.

07 c'est une maison de fous !



Secret 2

Actionnez le levier qui se trouve sur le bloc à gauche de l'îlot. Ce levier ouvre momentanément une porte au bout du pont relié au bloc mais cela n'a pas d'intérêt car cela vous ramènera juste dans une salle déjà visitée : c'est en fait un raccourci qui pourrait servir plus tard mais vous mettrez tellement de temps à le passer (il faut être vif comme l'éclair en sprintant et en faisant une roulade avant sur le pont de bois) qu'il vaudra mieux l'éviter si vous n'êtes pas pro.
Par contre, l'activation du levier a aussi ouvert définitivement une grille près de l'endroit où vous avez pris le treuil. Pour y retourner, retournez-vous et traversez la passerelle de l'autre côté de l'îlot. Grimpez sur le bloc au bout, passez la grille ouverte, tournez à droite, remontez le grand escalier, prenez à droite, puis à gauche et allez tout au fond (la grille ayant disparu). Ramassez alors sur le sol la **Petite trousse de secours**, la **Grande trousse de secours** et les deux chargeurs de **Balles de Desert Eagle**. **(maison 09)**

09 c'est une maison de fous !

08 c'est une maison de fous !

Sortez de la salle pour retourner alors au pied du grand escalier où le tigre vous a attaqué et montez l'autre escalier jusqu'en haut. Actionnez le levier mural sur la gauche pour ouvrir la grille à côté et passez dans la pièce suivante. **(maison 08)**
Tuez le singe pour récupérer sur son cadavre la **Petite trousse de secours** (s'il n'a pas eu le temps de la voler, elle se trouvera sur le bloc en face de vous). Allez ensuite dans le couloir à droite, tournez à gauche, avancez et prenez le dernier passage sur la droite. Ne faites qu'un ou deux pas puis tournez-vous tout de suite à gauche pour faire face au "mur de pavés" et hissez-vous dessus. Accrochez-vous ensuite au treuil et laissez-vous descendre le long du câble jusqu'à l'îlot. Tuez les singes autour de vous, ramassez la **Roquette** à gauche du pilier ainsi que la **Roquette** à droite du pilier. Il doit aussi y avoir normalement deux **Petites trousses de secours** sur l'îlot : si vous ne les trouvez pas, c'est que les singes ont pu les voler.
Voir Secret 2
Faites ensuite tout le chemin en sens inverse pour revenir devant le bloc dont vous avez activé le levier. Retournez-vous : vous voyez un trou rempli d'eau, devant vous, au fond duquel se trouve la Clé de la Volière.

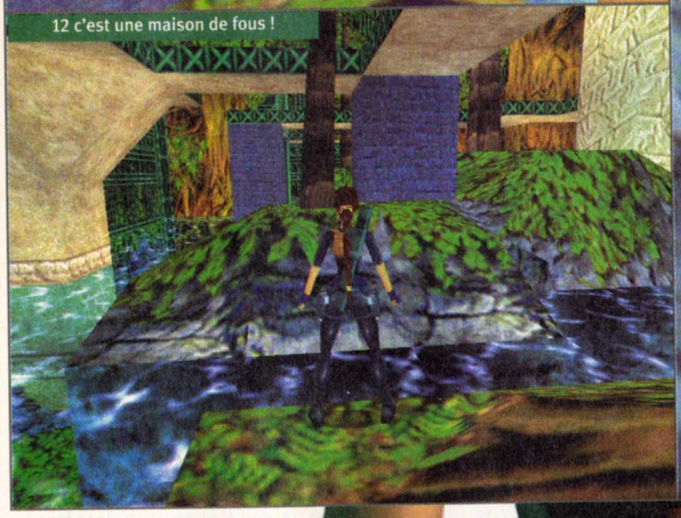
10 c'est une maison de fous !

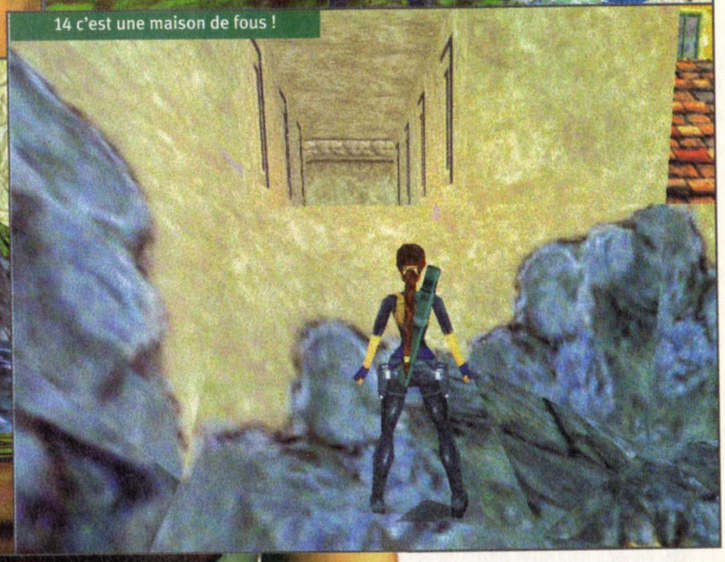
Il semble tout simple de la prendre mais le problème vient des piranhas qui nagent dans les eaux autour de l'îlot : dès que vous approcherez la clé, ils fonceront sur vous. Il va donc falloir ruser : sauvegardez puis allez dans une partie éloignée du bassin (mettez au moins les pieds dans l'eau) pour attirer les piranhas puis courez jusqu'au trou afin de tomber dedans. Prenez très rapidement la clé, remontez tout aussi vite à la surface et hissez-vous encore plus vite pour sortir (attention, vous ne pourrez ressortir que par un des côtés du trou). Ce sera une manœuvre extrêmement difficile à faire : si vous n'y arrivez pas parfaitement, utilisez vos trousses de secours pour reprendre de la vie en vous enfuyant... **(maison 10)**

Avancez ensuite vers le pont qui mène au côté opposé à celui du treuil : la grille s'ouvre à votre approche et vous pouvez entrer dans le couloir. Vous revoilà dans la salle des singes. Suivez ce pont de bois jusqu'en haut pour arriver de nouveau devant l'entrée du labyrinthe que vous avez déjà visité. Sautez au-dessus du trou pour entrer dans le labyrinthe puis suivez le couloir, prenez ensuite le premier couloir à gauche, puis celui à droite puis tout de suite à gauche et avancez jusqu'à retomber dans le trou. Descendez du bloc, avancez et prenez à droite pour repasser la grille ouverte. Allez au fond de la salle et montez l'escalier sur la droite jusqu'en haut : vous voici de retour dans la cour avec les stores bleu et blanc. Allez en face de l'escalier et utilisez la Clé de la volière sur la serrure à gauche de la grille puis entrez dans la volière. Le danger ici, ce sont les vautours (il y en a trois qui planent au hasard) et les piranhas (toujours aussi dangereux) ! Dès que vous êtes dans la volière, regardez le mur à droite, derrière les grands arbres : vous voyez une grande échelle en bois. Suivez la passerelle en béton jusqu'à l'endroit où vous pourrez tomber sur le terrain plat à côté de l'arbre qui cache l'échelle. Grimpez ensuite à l'échelle derrière l'arbre. Montez et prenez tous les objets suivants : une boîte de **Cartouches de fusil**, un chargeur de **Balles de Desert Eagle** et un chargeur de **Munitions pour Uzis**. Redescendez l'échelle, approchez-vous du pilier qui soutient la passerelle de béton et tournez-vous un peu sur la gauche. Vous voyez de l'autre côté de l'eau une aire agrémentée d'une statue (une sorte de dolmen). Faites alors un saut de l'ange avec élan (c'est-à-dire reculez d'un petit bond puis courez et sautez en maintenant enfoncés les "Ctrl"+"Alt"+"Shift") afin de rejoindre cette aire (vous pouvez aussi passer par le bassin mais attention au risque d'être mangé par les piranhas). **(maison 11)** Explorez cette zone afin de récupérer la boîte de **Cartouches de fusil** puis refaites un saut de l'ange avec élan pour revenir à votre point de départ. Contournez alors l'arbre et sautez avec élan au-dessus de l'eau afin de rejoindre le rocher où

11 c'est une maison de fous !

13 c'est une maison de fous !


12 c'est une maison de fous !


14 c'est une maison de fous !

se trouvent le palmier et un des piliers de la passerelle de béton. **(maison 12)** Hissez-vous justement sur la passerelle et suivez-la pour arriver en face d'une petite plate-forme où se trouve une **Petite trousse de secours**. emarquez aussi le mur de lianes à droite de la plate-forme : on va y revenir. Sautez pour l'instant sur la plate-forme pour ramasser la trousse puis retournez-vous et courez pour tomber sur l'îlot juste en dessous. Retournez-vous et sautez sur le mur de lianes pour vous y accrocher et montez au sommet. Tournez à droite, avancez aussi loin que possible puis orientez-vous vers la boîte de Cartouches de fusil qu'on voit sur l'autre tapis de verdure. Faites alors un saut de l'ange avec élan pour la rejoindre et ramassez la boîte de **Cartouches de fusil** sous l'arche. Tournez vous un peu sur la droite afin de sauter sur la plate-forme verte. **(maison 13)** Avancez jusqu'au bord de la plate-forme verte et sautez avec élan pour arriver sur le grand pilier tout blanc où se trouve le treuil. Avant de vous accrocher au treuil, sautez avez élan sur la plate-forme en face et suivez-la pour trouver des **Grenades**. Revenez alors au bord de la plate-forme verte et sautez avec élan sur le pilier du treuil et accrochez-vous au treuil pour descendre jusqu'au bout : vous atterrissez sur un toit et vous glissez par terre. Utilisez la **Clé de la volière** sur le socle de statue juste à côté puis prenez le couloir à gauche pour atteindre une cour où se trouve un trou. Dans le coin au fond à droite, il y a aussi un tunnel (on le voit très mal à cause de sa couleur blanche) que vous venez d'ouvrir grâce à la **Clé de la volière**. Descendez d'abord dans le trou en vous accrochant puis descendez les marches et sautez en face afin de ramasser la boîte de **Torches**. Retournez-vous, ressautez, remontez les marchez et hissez-vous pour sortir du trou.

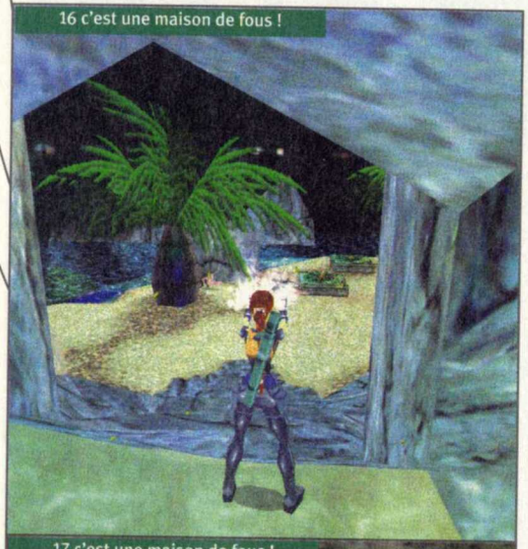
Remarque : si vous décidez de continuer au lieu de repasser par le trou, vous pourriez finir le niveau mais alors vous louperiez le secret 3.

Voir Secret 3

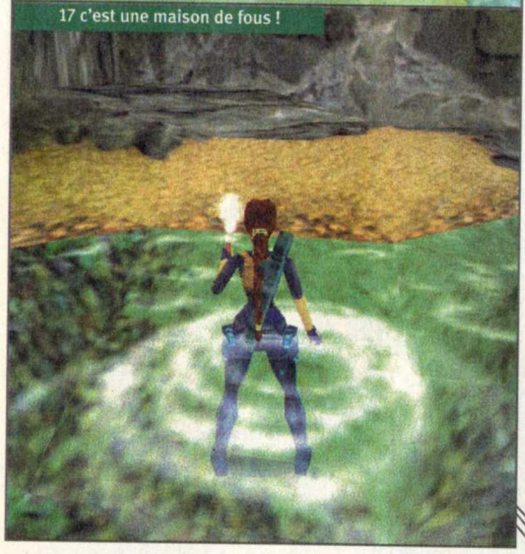
Montez alors sur les rochers en pente en face du tunnel et sautez dedans. Suivez le tunnel jusqu'à la statue suivante et descendez les vautours. **(maison 14)**

Dégainez et essayez au moins de tuer de votre position deux des trois monstres. **(maison 16)**

16 c'est une maison de fous !



17 c'est une maison de fous !



Avancez alors vers la plage et tuez les monstres restants. Attention, ces monstres projettent un gaz empoisonné à effet lent (votre barre de vie deviendra verte si vous êtes empoisonné) : utilisez une **trousse de secours** pour vous guérir dans ce cas.

Ramassez ensuite les deux **Grandes trousses de secours** sur les dalles vertes près de la plage : d'autres monstres surgiront. Retournez alors sur le bloc de pierre d'où vous venez pour les abattre tranquillement.

Redescendez ensuite de votre bloc sur la plage. Pour les curieux qui se disent qu'il y a peut-être des objets dans la mer, ne perdez pas votre temps. En effet, si vous allez au bout de la plage vers la droite et que vous sautez dans l'eau puis que vous nagez vers la droite (c'est très difficile à cause du courant), vous trouverez une petite plage mais il n'y a rien à ramasser. **(maison 17)**

Secret 3

En face de la deuxième statue, il y a un trou (vous avez ouvert la grille de ce trou en actionnant le levier pendant que vous visitiez le secret 1). Descendez dans le trou face à la statue puis descendez les marches, approchez-vous du bord et sautez sur la plate-forme en face. Récupérez la boîte de **Torches**. **(maison 15)**

Descendez la marche suivante et sautez sur la plate-forme en face. Ramassez la **Roquette**. Descendez les marches à gauche pour prendre encore une **Roquette** puis tournez-vous sur la gauche. Vous voyez une échelle murale. Mettez-vous face à cette échelle et sautez dessus pour vous y accrocher. Descendez alors le long de l'échelle afin de vous retrouver au niveau du deuxième barreau sous la couche de gaz. Sautez alors : vous effectuez un saut en arrière qui vous amène sur une plate-forme où se trouve une **Roquette**. Ramassez-la puis sautez sur l'échelle pour vous y accrocher de nouveau. Remontez le long de l'échelle pour atteindre presque le haut puis sautez : vous atterrissez à votre point de départ.

Retournez-vous et avancez afin de tomber à travers la couche de gaz sur le bloc en dessous.

15 c'est une maison de fous !

18 c'est une maison de fous !

Donc, pas la peine de perdre du temps, à peine descendu de votre bloc sur la plage, tournez sur la gauche, avancez un peu et escaladez les gros blocs blancs jusqu'au sommet. **(maison 18)**

Avancez ensuite pour tomber dans une salle avec un bassin. Faites le tour du bassin par la gauche et escaladez le deuxième muret puis avancez pour atteindre la salle suivante où se trouve aussi un bassin. Avancez un peu, tournez-vous sur la droite face au centre du bassin.

Mettez-vous bien au bord et sautez pour atteindre la dalle translucide au centre du bassin. Mettez-vous alors face au cadavre transpercé et utilisez alors le **Gant de Rathmore** sur lui afin de conclure ce niveau.

Niveau 6

La réunion

Vous voilà sur le bord du bassin du niveau précédent mais la salle a changé de configuration. Effectuez immédiatement un saut de côté sur la gauche pour ne pas vous faire écraser par l'énorme boule de pierre. Approchez-vous alors du pont translucide d'où venait le rocher et engagez-vous lentement dessus : dès que le second rocher foncera sur vous, tournez un peu sur la gauche et sautez sur la gauche afin de vous retrouver en sécurité sur le bord du bassin. **(réunion 01)**

Retournez ensuite sur le pont translucide afin d'y ramasser les trois **Grenades**. Revenez ensuite sur le bord du bassin et allez sur le pont translucide de l'autre côté afin de ramasser les **Grenades** et la **Roquette**.

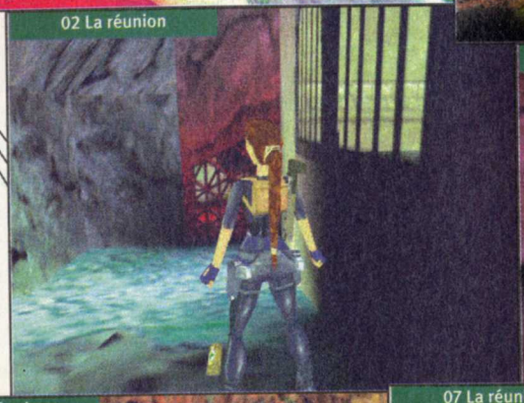
Revenez sur le bord du bassin et escaladez le muret à gauche puis avancez sur la plate-forme et tournez à droite pour prendre la boîte de **Torches**. Revenez sur le bord du bassin et grimpez sur le muret en face. Ramassez la boîte de **Torches** puis escaladez le muret à côté, ramassez le chargeur de **Cartouches de MP5**, dégainez et montez les marches : vous devrez tuer en haut les deux hommes qui vous ont repéré.

Au sommet des marches, allez vers la droite pour contourner le pilier, ramassez la **Roquette** puis descendez le chemin jusqu'en bas afin de trouver une **Petite trousse de soins** (attention à ne pas vous approcher du liquide scintillant). **(réunion 02)**

Remontez le chemin jusqu'en haut et suivez cette fois-ci le chemin qui part derrière le pilier de gauche : vous pourrez prendre tout en bas une autre **Petite trousse de secours**. Remontez le chemin afin de vous retrouver en haut des marches et faites face au vide où flottent des cadavres. Allumez une torche afin de mieux comprendre la suite des événements : des plates-formes translucides apparaissent. Vous allez donc devoir rejoindre le passage au loin (où l'on voit un brasero se balancer au bout d'une chaîne) en sautant sur ces plates-formes. **(réunion 03)**

01 La réunion

02 La réunion



Collez-vous tout d'abord au pilier de gauche et sautez sur la première plate-forme (allumez une autre torche pour la repérer si nécessaire). Sautez sur la suivante qui se trouve devant vous sur la droite . Puis sautez sur les deux suivantes dans le même axe. Tournez alors sur la gauche et sautez sur la dernière plate-forme. Avancez jusqu'au bord, tournez-vous un peu sur la gauche et sautez vers le passage où l'on voit le brasero se balancer. Après votre glissade, vous tombez sur une plate-forme. Prenez la boîte de **Torches** à droite.

03 La réunion

Allez ensuite vers la gauche de la plate-forme **jusqu'au** mur (évitez d'approcher du bord ou le brasero vous enflammera), tournez-vous sur la gauche, approchez-vous du bord et sautez sur la plate-forme. **(réunion 04)**

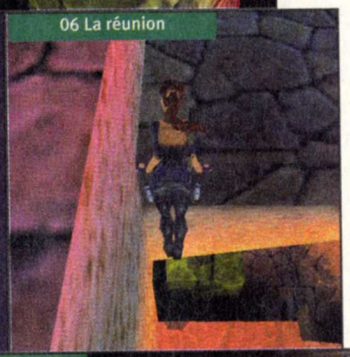
Lorsque la femme apparaît, ne perdez pas un instant pour appuyer sur la touche "o" du pavé numérique afin que la caméra revienne sur vous. Cette femme indestructible (pour l'instant) va tirer sur vous jusqu'à la fin du niveau, il va donc falloir être rapide pour éviter ses tirs et vous soigner régulièrement. Sautez immédiatement sur la plate-forme suivante puis tournez à droite pour monter l'escalier et la pente et escaladez le bloc pour récupérer la **Petite trousse de secours**. Tournez-vous un peu sur la gauche afin de sauter tout de suite sur le bloc vert, sous le cadavre qui flotte dans les airs. **(réunion 05)** Grimpez sur le bloc suivant, ramassez la **Petite trousse de secours**, tournez à gauche et suivez le chemin pour rejoindre un petit bloc blanc. Montez dessus, allez au bord et sautez en hauteur pour vous accrocher au pont au-dessus. **(réunion 06)** Hissez-vous sur le pont, tournez-vous sur la gauche et grimpez sur le passage. Tournez-vous à gauche et avancez jusqu'à l'intersection. Dégainez et allez vers la droite pour rejoindre une salle : tuez le garde et ramassez la **Grande trousse de secours**.

Revenez à l'intersection, toujours l'arme au poing et allez tout droit puis prenez à droite dès que possible et passez ensuite à gauche entre les deux piliers. Tuez alors le garde puis avancez lentement vers la droite : un rocher passe devant vous. **(réunion 07)**

05 La réunion

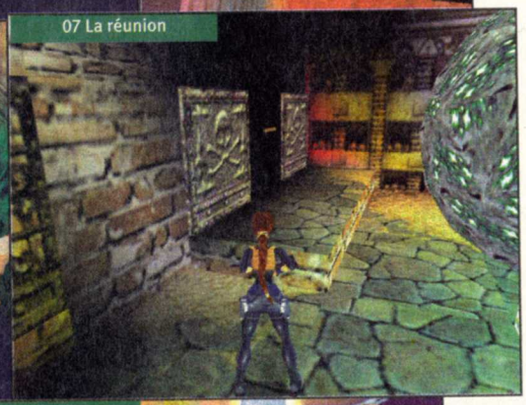
Vous voyez aussi un levier sur le mur à gauche : nous n'allons pas l'activer tout de suite car il reste quelques objets à prendre avant.

06 La réunion

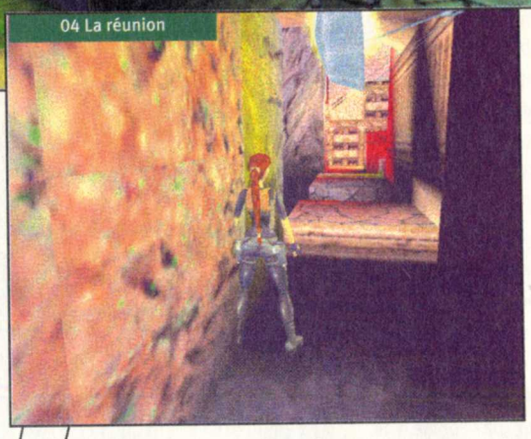


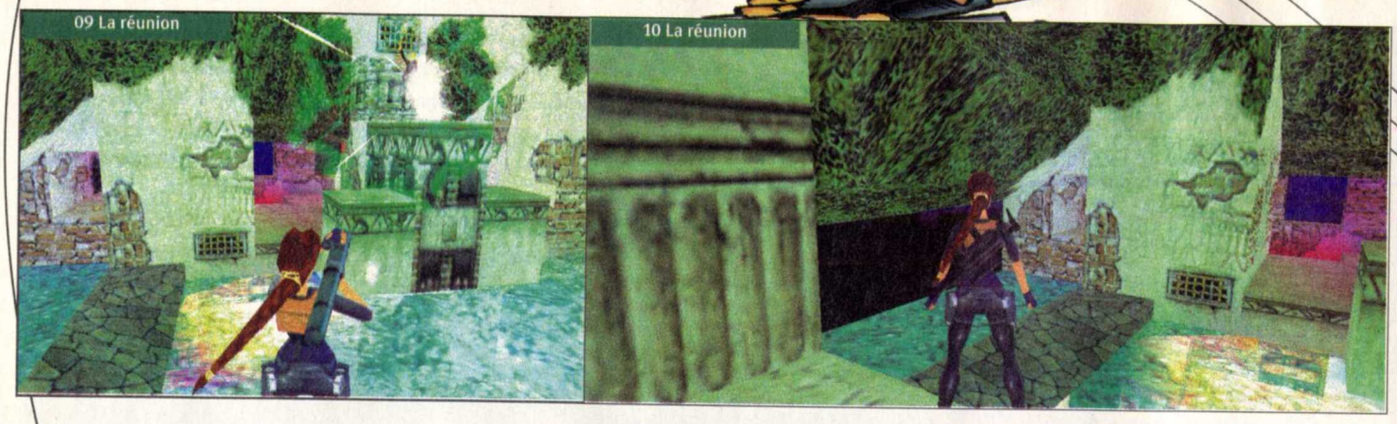
Descendez l'escalier qui fait face au levier afin de prendre la **Grande trousse de secours** sur la dernière marche. Escaladez ensuite le muret à gauche et tombez sur l'escalier qui longe le mur. Dégainez et tuez les deux gardes dans le trou au bas de l'escalier. Tombez ensuite dans le trou pour arriver dans une pièce sombre. Sortez de la pièce en suivant la passerelle jusqu'au bout et continuez d'avancer pour tomber. Tournez-vous à gauche et suivez le chemin pour atteindre une **Grande trousse de secours**. Retournez-vous, avancez un peu, tournez à droite et avancez vers le bloc afin de vous hisser dessus. Hissez-vous ensuite sur la passerelle à gauche puis retraversez la passerelle pour retourner dans la pièce sombre. Montez le petit escalier et hissez-vous par le trou. Regrimpez sur le bloc de pierre blanche et remontez l'escalier afin de revenir devant le levier.

07 La réunion



04 La réunion





Sauvegardez puis actionnez-le, dégainez et entrez par le passage à gauche du levier : il y a plusieurs gardes à tuer. Pour bien faire, laissez les gardes vous poursuivre un moment pour qu'ils se regroupent, puis retournez-vous au moyen d'une roulade et faites-les tous exploser avec une seule grenade. Ramassez la **Petite trousse de secours** près du cadavre d'une des gardes. Prenez ensuite la boîte de **Torches** et la **Petite trousse de secours** qui sont près de la grille qui donne sur le ciel.

Passez dans la pièce suivante par le passage à gauche et tournez à gauche : vous voyez un brasero se balancer. Mettez-vous face à l'escalier, peu avant le brasero. Attendez que le brasero reparte vers la gauche pour courir sur l'escalier. **(réunion 08)** Montez quelques marches et tombez à gauche afin d'actionner le levier au mur. Remontez ensuite sur l'escalier en grimpant directement dessus puis grimpez à l'échelle en haut de l'escalier. Avancez un peu puis tournez-vous sur la gauche et hissez-vous sur le bloc. Avancez tout droit pour tomber sur le sol en dessous. Tournez-vous à droite puis escaladez le muret blanc. Tournez-vous ensuite sur la gauche et escaladez le bloc afin de ramasser la **Grande trousse de secours**. Tournez-vous à gauche et avancez pour retomber sur le sol. Tournez-vous à droite et avancez jusqu'au bout afin de ramasser la **Roquette**. Retournez-vous et prenez à gauche afin de grimper sur le muret blanc (ne vous approchez surtout pas du bord). Il est temps de s'occuper de cette sorcière qui vous casse les oreilles depuis un bon moment. Prenez une arme en main : je vous conseille le Lance-roquettes ou le MP5 mais même les simples pistolets peuvent la tuer (par contre pas le Lance-grenades ou le Fusil à harpon car ils tirent trop court). Tirez alors sans arrêt sur la sorcière jusqu'à ce qu'elle meure tout en sautant en hauteur pour éviter ses tirs. **(réunion 09)** Lorsque celle-ci est morte, vous avez quasiment terminé le niveau. Approchez-vous du bord, tournez-vous un peu sur la gauche et sautez sur le pont en pierre qui traverse le nuage de gaz sur votre gauche. **(réunion 10)** Retournez-vous et sautez sur la plate-forme dans le coin à droite afin de récupérer deux **Roquettes**. Ressautez sur le pont et allez presque au bout mais tournez-vous sur la gauche. Faites alors un saut avec élan pour atteindre le couloir où vous pouvez distinguer une **Petite trousse de secours**. Ramassez la trousse puis la **Roquette** un peu plus loin. Tournez à droite et avancez pour tomber. Grimpez sur la plate-forme à droite puis avancez et grimpez sur le bloc au bout. Tournez-vous sur la gauche et grimpez sur le bloc suivant. Prenez alors le **Gant de Rathmore** (petit bug à noter : l'objet s'appelle "P1" dans votre inventaire) : une grille s'ouvre. Retournez-vous. Redescendez des deux blocs et avancez vers le couloir de sortie qui s'est ouvert au centre du mur en face de vous. Avant d'entrer à l'intérieur, vous pouvez encore vous emparer d'une Roquette et d'une Petite trousse de secours dans le couloir sur votre droite. Une fois ces objets pris, hissez-vous sur le muret en dessous du couloir de sortie et avancez. Après une longue glissade, vous tombez dans l'eau. Hissez-vous sur la terre ferme et avancez le long de la pente vers la plage : une montgolfière descend du ciel. Approchez de l'endroit où la montgolfière descend pour terminer le niveau. **(réunion 11)** Et voilà, vous venez de finir en beauté des niveaux très durs : vous pouvez être fier...

La rentrée sera...

TOON!

NOUVEAU!

Retrouve les héros
de tes dessins animés préférés

Bugs Bunny, Daffy Duck,
Taz, Titi et Grosminet,
Scoubidou et bien d'autres
surprises...

LOONEY TUNES, les noms des personnages, leurs représentations et leurs insignes sont des propriétés et des marques commerciales de Warner Bros. © 2000. SCOOBY-DOO and all related characters and elements are trademarks of Hanna-Barbara © 2000.

le 30 août chez ton marchand de journaux

L'ODYSSÉE

SUR LES TRACES D'ULYSSE

La femme d'Ulysse désespère de voir son mari rentrer. Et c'est vous qu'elle envoie à sa recherche. Ami d'Ulysse, il vous faudra visiter les lieux et rencontrer les personnages mythiques de l'Odyssée !

Arioch • clemonnier@loisir.net

Éditeur : Cryo
Texte et voix : Français
Sortie : juin
Config. mini : P. 166

Les Ruines de Troie

Le Camp

Troie est l'endroit le plus logique pour démarrer notre recherche d'Ulysse. Sur la plage, approchez-vous de la cargaison de tapis et prenez-en un discrètement **(Photo 1)**.

Attendez le porteur. Une fois qu'il aura pris lui aussi un tapis, suivez-le. Vous pourrez ainsi entrer dans le camp sans que le garde vous en interdise l'accès. Une fois entré, vous pourrez le tapis superflu. Entrez dans la maison qui se trouve plus loin pour demander une audience à Nathos. Parlez à Mérops et Nathos **(Photo 2)**.

Une fois la discussion terminée et qu'il est clair que vous n'obtiendrez pas de laissez-passer, ressortez de la maison et faites le tour de celle-ci avant de retourner à l'intérieur. Nathos vous donnera alors le laissez-passer dont vous avez besoin pour quitter le camp. Il vous donnera également un dernier renseignement. Un certain Mikis semble bien connaître Troie et devrait pouvoir nous donner des indices. Ressortez pour voir que la nuit est tombée. Faites attention de ne pas trop vous approcher des gardes avant de leur avoir parlé si vous ne voulez pas que votre destin s'abrège trop rapidement. Prenez sur le côté gauche de la maison pour sortir du camp.

Le meurtre de Mikis

Une fois à l'extérieur, longez le mur d'enceinte du camp pour trouver Placestre, le forgeron **(Photo 3)**.

Parlez-lui et Mikis finira par arriver. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous dise de le rejoindre plus tard sous une statue. Prenez la direction d'où celui-ci vient de partir, mais vous serez assommé. À votre réveil, vous êtes près du corps de Mikis. Approchez-vous de lui et dites-vous que la mort vient d'emporter votre seule piste **(Photo 4)**.

Descendez les escaliers et une fois en bas, ne vous dirigez pas vers les chiens que vous pouvez voir au loin. Partez de l'autre coté en longeant les ruines. N'entrez pas dans les ruelles, restez à l'extérieur et longez la montagne. Vous devriez finir par retrouver le mur d'enceinte du camp. Retournez voir Nathos à sa maison. Seulement, vous voilà accusé de meurtre. Quoi que vous fassiez, vous serez jeté en prison.

Les dangers des ruines de Troie

Évitez d'entrer dans les ruelles des ruines de Troie. Elles sont mal famées. Vous risquez en effet de vous faire assommer et que l'on vous déleste de vos objets précieux.

La Prison

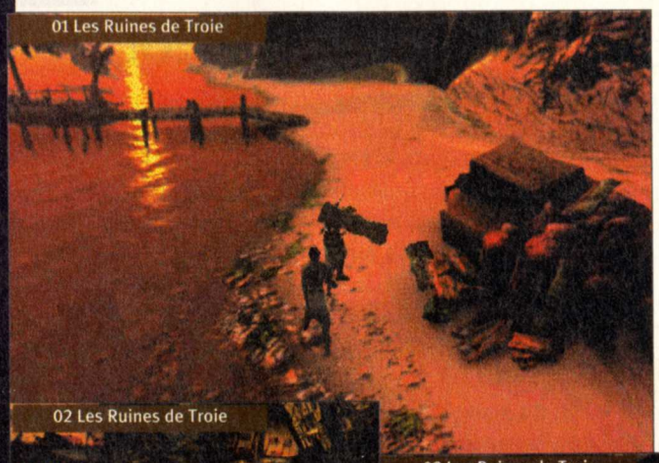
Pieds et poings liés, levez-vous et allez parler avec le prisonnier **(Photo 5)**.

Vous finirez par apprendre que Mikis était probablement à l'origine d'un trafic avec les gardes du camp. Lorsqu'il ne parlera plus, mettez-vous dos au panier en osier et décrochez-le du mur. Ensuite, toujours dos au mur où se trouvait le panier, servez-vous du crochet pour vous détacher. Placez-vous sous le trou dans le toit et demandez à Koppéas de vous faire la courte échelle **(Photo 6)**.

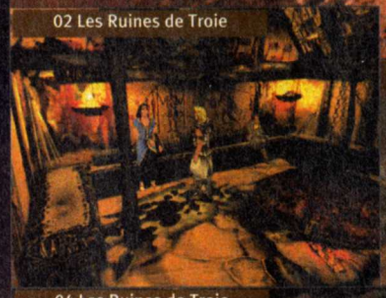
Vous pourrez grimper sur le toit pour sortir de la cellule. Déplacez-vous avec précaution et prenez le gros morceau de pierre qui se trouve au-dessus du garde. Il n'y a plus qu'à le lâcher pour l'assommer **(Photo 7)**.

Le garde éliminé, vous pourrez ouvrir la porte de la cellule pour libérer Koppéas. Retournez à la maison de Nathos et volez les vêtements ainsi que le casque du soldat pour que l'on ne puisse pas vous reconnaître. Dirigez-vous vers la porte par où vous étiez sorti la veille. Le garde vous demandera où vous emmenez le prisonnier. Parlez-lui de Nathos et sortez du camp avec Koppéas **(Photo 8)**.

01 Les Ruines de Troie

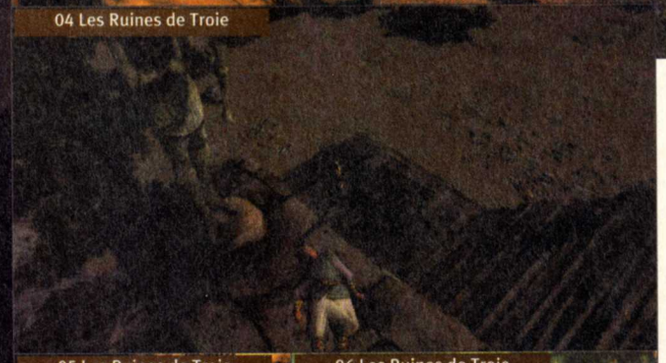


02 Les Ruines de Troie

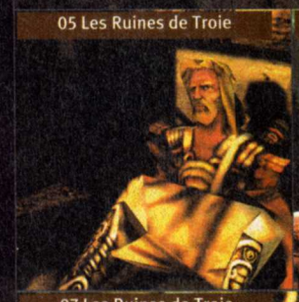


03 Les Ruines de Troie

04 Les Ruines de Troie



05 Les Ruines de Troie



06 Les Ruines de Troie

07 Les Ruines de Troie

08 Les Ruines de Troie

Le Temple d'Eole

Hakeus

Koppéas vous mènera jusqu'à la maison d'Hakeus, mais il vous quittera à ce moment-là **(Photo 9)**. Continuez et entrez dans la première maison pour parler avec Hakeus. Après avoir parlé avec Hakeus, buvez la potion et vous pourrez voir ses visions **(Photo 10)**. Avant de mourir, Hakeus vous donnera un diamant. Prenez-le sur la table. Ressortez de la maison et continuez sur le chemin pour monter la pente qui mène au temple d'Eole.

Le Temple

Sur le chemin, vous passerez sous un arbre qui perd des pétales mauves **(Photo 11)**. Ramassez une poignée de pétales avant de monter l'énorme escalier qui mène au temple d'Eole. Prenez toutes les mosaïques qui se trouvent sur les murs à gauche et à droite. Ensuite, montez sur l'autel et utilisez celles qui portent un nom de vent devant les espèces de jets de vapeur **(Photo 12)**. Bien entendu, les mosaïques doivent être placées en fonction des points cardinaux. Les deux derniers sont le vent chaud (à gauche du portail) et le vent humide (à droite). Aprochez-vous du portail et grâce au diamant, le passage sera alors libéré. Mais avant de continuer, retournez au centre de la pièce et déposez la pétale que vous venez de ramasser à l'endroit où il y a les rubans qui s'agitent. Derrière vous, à l'entrée du temple, une statue apparaît **(Photo 13)**. Allez prendre les statuettes colorées qui se trouvent dessus. Lorsque vous aurez récupéré les six, passez le portail que vous avez ouvert précédemment pour accéder à un couloir. Au bout, il y a une sorte de socle au centre. Posez la statuette dont le nom est **"Celle qui porte à l'inconnu"** dessus **(Photo 14)**. Une porte s'ouvre mais avant de continuer, reprenez la statuette et mettez à la place **"Celle qui porte aux dieux"**. La porte se refermera tout doucement **(Photo 15).** Dépêchez-vous de la passer pour vous placer devant la statue d'Eole. La porte totalement refermée, vous rejoindrez la nef des airs qui vous mènera vers la suite de votre aventure **(Photo 16)**.

Les dangers du temple d'Eole

Faites attention à la fin du temple d'Eole, avant d'en ressortir pour passer à la suite. Si vous ne posez pas les deux statuettes dans le bon ordre, vous risquez d'en mourir. Par exemple, si vous ouvrez seulement la porte et que vous ne placez pas ensuite l'autre statuette, vous irez rejoindre les âmes au-delà du Styx.

Le Monde du Lotus

Le Lotus

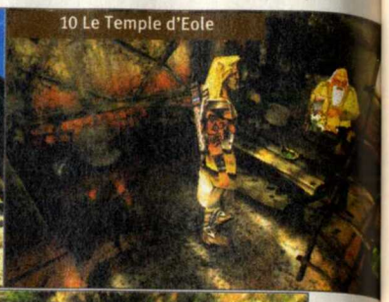
Montez le grand escalier et prenez le tissu épurateur qui se trouve sur le sol à droite. Ensuite, continuez et descendez l'escalier qui mène à une étendue d'eau où se trouve un personnage qui chantonne **(Photo 17)**.

Mettez les pieds dans l'eau et ramassez des graines de lotus. Ensuite, faites le tour du bâtiment où il y a un personnage pour récupérer tous les tissus épurateurs qui traînent sur le sol. Pour être exact, il n'y a que le bleu qui nous intéresse. Vous trouverez aussi un pot. Une fois que vous l'aurez entre les mains, retournez sur la plage pour y prendre de l'eau de mer grâce au pot. Remontez l'escalier et cette fois-ci, dirigez-vous vers la gauche pour y trouver un feu. Posez le pot d'eau de mer sur le feu puis mettez l'un des tissus épurateurs non bleus sur l'espèce de grand plateau **(Photo 18)**.

Posez les graines de lotus par-dessus. Il faut à présent descendre le pot contenant de l'eau de mer sur le feu.

09 Le Temple d'Eole

10 Le Temple d'Eole



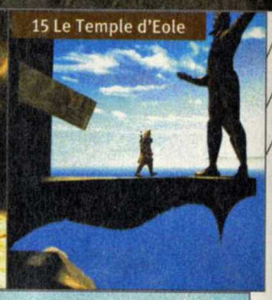
11 Le Temple d'Eole

12 Le Temple d'Eole

13 Le Temple d'Eole

14 Le Temple d'Eole

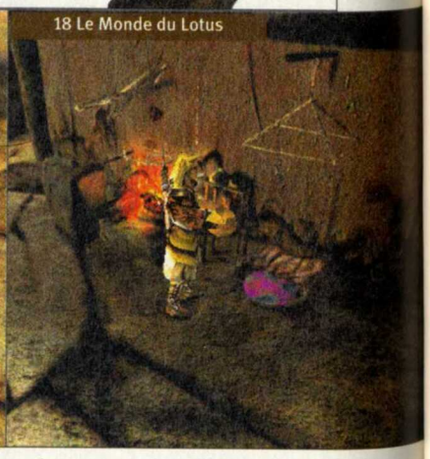
15 Le Temple d'Eole

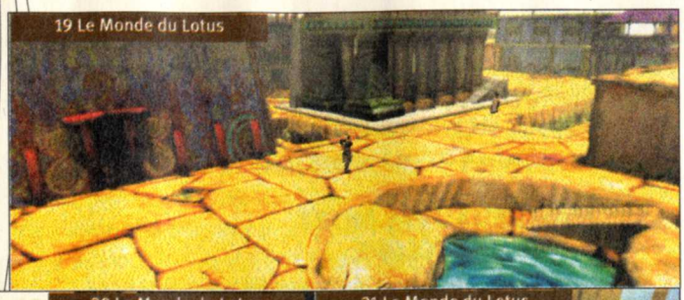


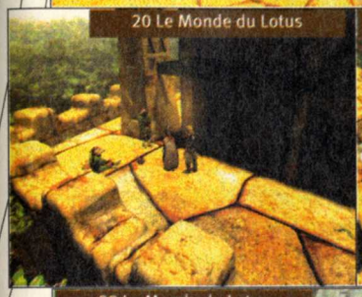
16 Le Temple d'Eole

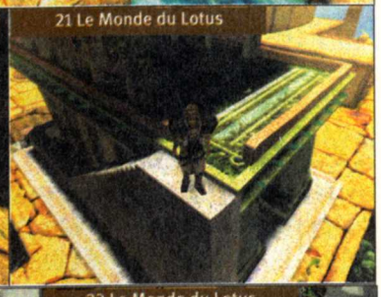
17 Le Monde du Lotus

18 Le Monde du Lotus




19 Le Monde du Lotus


20 Le Monde du Lotus

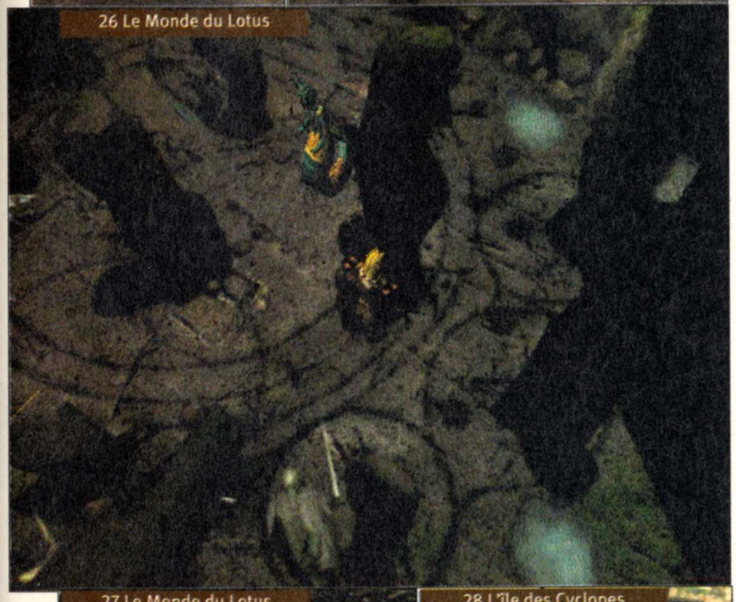

21 Le Monde du Lotus

22 Le Monde du Lotus

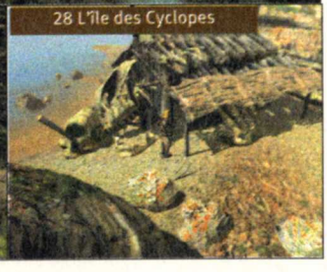
23 Le Monde du Lotus

24 Le Monde du Lotus

25 Le Monde du Lotus


26 Le Monde du Lotus

27 Le Monde du Lotus


28 L'île des Cyclopes

Pour ce faire, placez-vous face au feu sur sa gauche (contournez-le pour cela). Actionnez le levier et le pot descendra au-dessus des braises. Actionnez de nouveau le levier pour remonter le pot. Retournez près du pot et faites-le basculer pour que l'eau s'écoule vers le tissu. Reprenez le pot qui est à présent vide et utilisez-le pour récupérer le liquide qui se trouve maintenant sur le plateau. Si le liquide n'a pas une teinte mauve, refaites l'opération. Sinon, buvez le contenu du pot et vous verrez que ce n'est pas comme si vous buviez de l'eau de mer. Ensuite, posez le pot et retournez dans la ville **(Photo 19)**.

Les effets du Lotus

Faites attention car les effets du Lotus se dissiperont au bout d'un certain temps. Il faudra alors refaire une décoction pour voir certains éléments indispensables à la suite de votre aventure.

Krisis et les Lotophages

Allez tout droit après avoir descendu la rampe pour traverser totalement la ville. Ensuite, longez le mur vers la gauche et vous devriez voir un personnage différent des autres qui se met à courir lorsque vous arrivez. Continuez et lorsque vous l'aurez perdu de vue, prenez sur votre gauche. Vous finirez par trouver trois personnages **(Photo 20)**. Parlez-leur du lotus. Retournez sur la place principale et rendez-vous au bâtiment avec un petit escalier. Montez à l'étage pour y découvrir la prêtresse qui vous expliquera qu'Ulysse a disparu dans la forêt **(Photo 21)**. Retournez à l'endroit où vous aviez vu le personnage s'enfuir. Il faut utiliser le même chemin, sinon celui-ci n'apparaît pas. Courez derrière lui (en maintenant la touche "Shift" enfoncée). Une fois qu'il aura tourné au coin, vous ne le verrez qu'à peine. Il faut donc emprunter le bon chemin pour le rejoindre avant que la musique ne s'arrête. Si vous arrivez à le faire, vous vous évanouierez derrière lui. Il s'arrêtera alors pour vous parler. Vous apprendrez qu'il s'agit de Krisis et il finira par vous emmener dans la forêt **(Photo 22)**.

La Forêt

Vous risquez de vous perdre dans la forêt. Heureusement, il y a un hibou qui vole dans les parages. Prenez la même direction que lui à chaque fois que vous le voyez. Il vous mènera à Athena **(Photo 23)**. Approchez-vous simplement d'elle. Elle vous parlera mais vous ne comprendrez rien. Vous obtiendrez tout de même un bouclier. Repartez par le chemin d'où vous venez. La chouette volera une nouvelle fois au-dessus de vous. Suivez-la deux fois. À ce moment-là, vous prenez le passage sur votre gauche où l'on peut voir des sortes de ronces **(Photo 24)**.

La Gorgonne

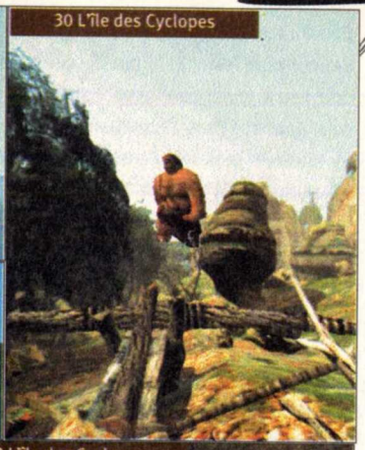
Montez l'escalier qui mène au repaire de la Gorgonne **(Photo 25)**. Vous allez devoir la combattre, mais avec votre tête. Vous arrivez dans une salle avec plusieurs colonnes disposées en cercle. Posez votre bouclier sur l'une des colonnes pour qu'il soit tourné vers l'intérieur du cercle **(Photo 26)**. Ensuite, placez-vous derrière la colonne. Frappez avec votre épée sur la colonne pour attirer la Gorgonne. Lorsque celle-ci se pétrifiera temporairement avec son propre regard, courez jusqu'à elle pour la décapiter. Ensuite, ramassez sa tête. Montez l'escalier au fond de la pièce et déposez la tête sur la cavité la plus élevée sur la grande pierre devant le puits. Cela aura pour effet de le vider **(Photo 27)**. Sautez à l'intérieur et vous retrouverez Krisis sur la plage.

L'île des Cyclopes

Le premier Cyclope

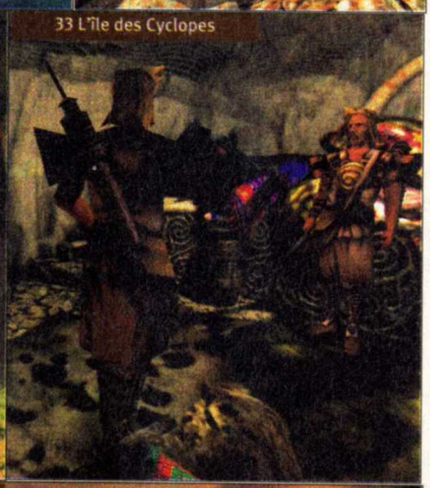
Vous retrouvez Koppéas sur une île des Cyclopes. Parlez-lui jusqu'à ce qu'il s'en aille. Prenez le même chemin que lui et traversez la forêt. Vous arriverez de l'autre côté de l'île près d'une cabane **(Photo 28)**. Entrez à l'intérieur pour y retrouver Koppéas. Au moment de lui parler, ne vous trompez surtout pas.

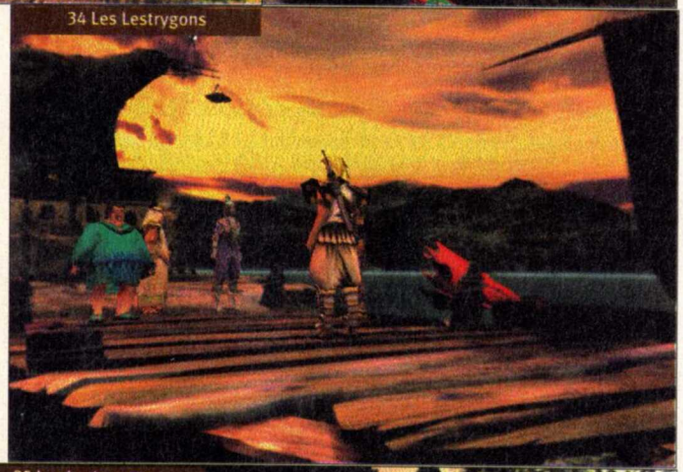
29 L'île des Cyclopes


30 L'île des Cyclopes

31 L'île des Cyclopes

32 Le Palais des Épreuves


33 L'île des Cyclopes


34 Les Lestrygons

35 Les Lestrygons

Choisissez **"Koppéas"**, ce qui aura pour effet de le faire boire. Si vous choisissez l'autre option, vous êtes mort ! Ramassez le sac devant le bouclier fêlé sur la droite de Koppéas. Utilisez-le sur la statue, puis mettez les graines de lotus qui vous restent sur le sac. Soulevez la statue et sortez-la de la cabane. Le Cyclope mangera la statue et sera donc drogué **(Photo 29)**.

Une deuxième mort pour le Cyclope

Au lieu d'utiliser la statue, et donc toutes les manipulations, prenez plutôt la tête de la Gorgonne dans vos mains. Ensuite, montez sur la colline et brandissez-la en direction du Cyclope. Plus rapide mais aussi très difficile comme manière de procéder !

Le Second Cyclope

Koppéas part devant en courant et sera alors tué par l'autre Cyclope. Faites le tour de la cabane et prenez une poutre. Entrez dans la forêt et évitez le point du Cyclope. Pour cela, longez le bord de la forêt sur la droite. Vous arriverez devant une balliste. Posez la poutre dessus. Ramassez la corde sur le sol et placez-la sur la balliste. Tirez sur la corde et lorsque vous êtes prêt à tirer, attendez que le Cyclope regarde dans votre direction **(Photo 30)**. Relâchez la corde. Un autre Cyclope est ajouté à votre tableau de chasse. Il n'y a plus rien à faire d'autre que de continuer votre route en retournant à la nef volante **(Photo 31)**.

Le Palais des Épreuves

La salle aux tridents

Poseidon n'est pas content que vous ayez éliminé les Cyclopes. C'est pourquoi vous devrez passer ses épreuves pour avoir le droit de continuer votre quête. Dans la salle avec les tridents, observez bien la façon dont ils apparaissent. Lorsque vous voyez une rangée complète de tridents, attendez qu'ils se retirent pour vous placer sur le point par terre. Ensuite, lorsque les tridents se plantent de nouveau, courez pour vous placer devant le deuxième trou sur le mur en partant de la gauche. Attendez que les tridents se soient retirés et retournez en arrière pour vous placer devant le trou précédent dans le mur. Attendez que les tridents repartent et courez pour ouvrir la porte de l'autre côté.

La salle aux questions

La salle suivante vous demandera quelques connaissances à propos de la mythologie grecque. Montez l'escalier pour écouter la question de la statue Ensuite, redescendez l'escalier et placez-vous sur la dalle **"Thésée"**. Appuyez sur la barre d'espace et la statue disparaîtra. Vous pourrez alors écouter la question d'une autre statue **(Photo 32)**. Et ainsi de suite jusqu'à la salle suivante.

Les réponses aux questions des statues :

Thésée Héra L'homme

Le double

Avant de parler avec l'homme qui se trouve sous la tente, prenez dans vos mains la tête de la Gorgonne. Parlez-lui et choisissez **"Ulysse"**. Dès qu'il se transforme, brandissez la tête de la Gorgonne devant lui pour le pétrifier **(Photo 33)**.

Les Lestrygons

Le port de Lamos

Vous êtes accueilli par quatre marchands sur le ponton du port de Lamos **(Photo 34)**. Ils s'en iront ensuite vaquer à leurs occupations. Allez tout à fait à

gauche pour parler avec les prisonniers. Puis approchez-vous de l'entrée de la tente et appelez Boros pour qu'il sorte et parle avec vous. Acceptez son offre de vous faire passer pour un esclave pour entrer dans le palais des Lestrygons. Après vous être dissimulé derrière un rocher, continuez sur le même chemin. Mais restez à distance pour observer les deux Lestrygons qui montent la garde. Lorsque vous les voyez repartir, suivez-les à distance. Il y a un autre Lestrygon de dos face à l'entrée d'une caverne. Passez sur la passerelle en bois à droite **(Photo 35)**. Le garde s'en ira, vous laissant le champ libre. Entrez dans la caverne.

La grotte des Lestrygons

À l'intérieur, passez sur la gauche. Vous arriverez devant un garde endormi. Faites attention aux objets sur le sol. Si vous faites du bruit, vous allez réveiller les Lestrygons qui dorment. Longez les murs, cela vous évitera de marcher sur un objet gênant. Derrière vous, il y a une rampe qui permet de descendre. Un tout petit peu plus loin, vous verrez deux sortes de grands récipients et, juste derrière, des planches. Prenez-en une **(Photo 36)**.Un Lestrygon qui se trouvait plus loin se réveillera et partira en courant. Revenez en arrière jusqu'au Lestrygon endormi, toujours avec votre planche dans les mains. Puis montez la rampe parallèle à celle que vous venez de descendre (face au Lestrygon endormi). Cela vous mènera à la goutte qui fait du bruit dans la grotte. Vous verrez un Lestrygon. Approchez-vous du trou en direction de celui-ci. Sans tomber, utilisez la planche pour faire un pont. Cela fait, retournez en arrière et cachez-vous dans le coin sombre là ou il y a la goutte. Vous avez fait du bruit et le Lestrygon se rue jusqu'à l'endroit où vous êtes. Ne bougez pas. Après qu'il soit passé à un cheveu de vous, passez le pont de fortune et descendez vers le Lestrygon endormi en contrebas, puis prenez sur la droite **(Photo 37)**. Faites très attention car il va falloir courir en longeant au maximum le mur de gauche si vous ne voulez pas que le Lestrygon qui se trouve plus loin vous attrape. Un prisonnier est enchaîné. Celui-ci vous demande de le délivrer. Acceptez et il s'enfuira. Hélas, cela réveillera un garde et vous serez alors emprisonné.

L'évasion du garde-manger

Au moment où vous parlez avec le cuisinier, vous pouvez décider de vous reposer. Si vous le faites, le lendemain, un Lestrygon vous emmènera dans une autre salle. Là, sur le sol, ramassez la corde et le crâne avec les cornes. Surtout ne mettez pas l'un des objets dans votre inventaire, gardez-les en main, ainsi, vous les attacherez ensemble tous les deux **(Photo 38)**. Ensuite, sortez par l'espèce de balcon et placez-vous face au vide jusqu'à ce que vous ne puissiez plus avancer. Utilisez la corde avec le crâne et vous vous évaderez. Sur le port, retournez voir Boros le marchand et ramassez votre équipement, qui se trouve sur l'étal. Allez de l'autre côté du port pour découvrir une échelle posée sur le mur d'une maison **(Photo 39)**. Montez tout en haut et écrasez de votre pied la corne pour la briser en deux morceaux. Retournez à la nef pour vous enfuir.

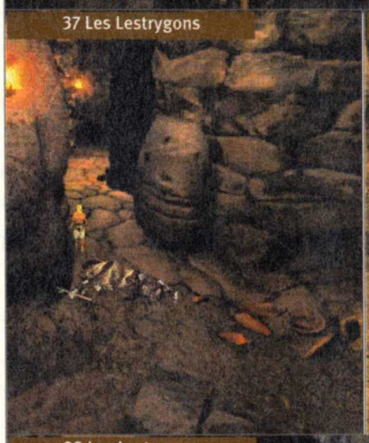
Une autre évasion

Au lieu d'utiliser la méthode précédente pour vous évader, ne demandez pas à vous reposer à votre compagnon d'infortune et passez dans l'autre pièce du garde-manger. Là, il y a un jambon au plafond. Déplacez-le pour le mettre devant le passage. Ensuite, empruntez ce passage et dès que vous aurez attiré l'attention du garde, redescendez rapidement. Il vous poursuivra et se cognera la tête sur le jambon **(Photo 40)**.

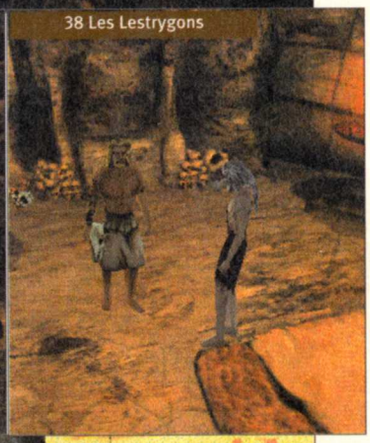
Prenez alors le grand panier à bois et montez dans la salle aux jambons. De l'autre côté de la pièce, il y a un puits. N'avancez pas trop pour ne pas tomber dedans. Lorsque vous vous verrez en gros plan, n'avancez plus et utilisez le panier. Vous vous en servirez comme d'une luge.

36 Les Lestrygons

37 Les Lestrygons



38 Les Lestrygons



39 Les Lestrygons

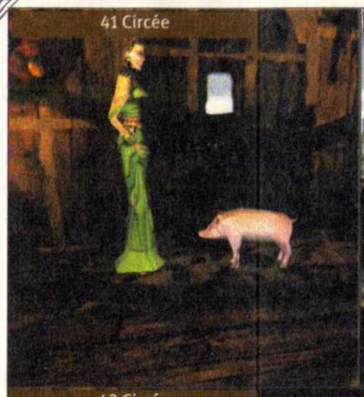
40 Les Lestrygons

Circée

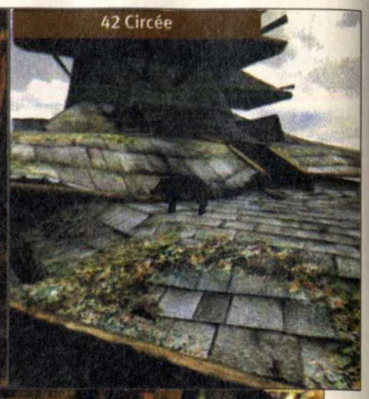
L'île de Circée

Entrez dans la maison par le bas. Dans la porcherie, vous trouverez un escalier qui vous mènera directement à Circée. Parlez-lui et acceptez de boire la potion qu'elle vous propose. Dommage car vous êtes alors transformé en cochon **(Photo 41)**. Redescendez complètement l'escalier puis remontez pour surprendre la conversation entre Circée et Mérops. Montez parler avec Circée puis rapidement, sortez de la maison. Par l'autre côté, entrez dans l'étage supérieur de la maison et utilisez l'escalier pour grimper sur le toit, ensuite passez la deuxième fenêtre sur la gauche pour entrer dans le laboratoire de Circée **(Photo 42)**. Rongez la corde qui retient un sac pour faire tomber une planche. Ramassez le coussin et attendez de voir Mérops s'éloigner en direction de la nef. Ensuite descendez l'escalier qui se trouve dans cette pièce. Après le portillon, déposez le coussin sur le sol au milieu de la planche (pour être exact, le coussin sera posé presque sous le banc) **(Photo 43)**. Il faut retourner dans le laboratoire mais en faisant le tour. Faites attention à Mérops. Coupez la corde qui retient la fiole et elle tombera sur le coussin sans se briser. Descendez et prenez la fiole pour la donner à Circée. Elle vous transformera en homme et vous donnera un trident. Retournez à la nef pour continuer votre voyage **(Photo 44)**.

41 Circée

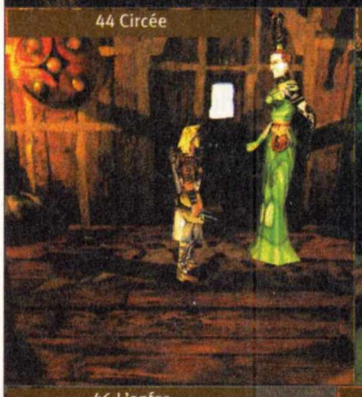


42 Circée

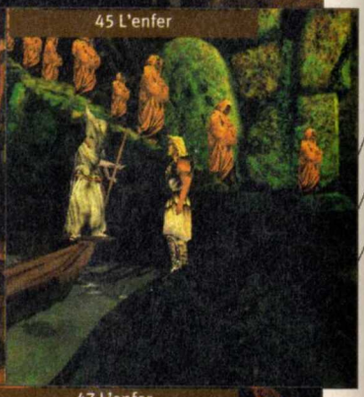


43 Circée

44 Circée



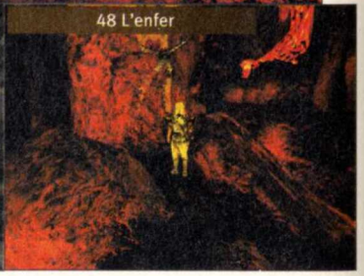
45 L'enfer



46 L'enfer

47 L'enfer

48 L'enfer



L'enfer

La traversée du Styx

Entrez dans la grotte et descendez l'escalier sans vous soucier de ce que pourront vous dire les âmes. Koppéas viendra vous parler. Donnez-lui la pierre précieuse et descendez l'escalier en suivant Koppéas. Face à Charon, le passeur, donnez-lui votre épée (et tous les autres objets en dehors de la recette de Libation et du Trident). Pour cela, prenez-la en main et utilisez-la **(Photo 45)**. En échange, il vous donnera sa flûte. Dès votre arrivée sur l'autre rive, le Cerbère vient tourner autour de vous. Vous devez courir rapidement pour éviter qu'il vous attrape. Dépêchez- vous d'aller vers l'entrée de la salle des juges avant que celui-ci ne vous mange.

Le jugement

Dès que vous arrivez dans la salle, votre jugement commence. On vous demande alors la manière dont vous croyez avoir vécu votre vie.

Quel que soit l'endroit où vous serez envoyé, il vous faudra récupérer des ingrédients et donc passer de l'un à l'autre. Voici la liste des ingrédients que vous pouvez récupérer en fonction des lieux :

Le Tartare : eau, miel et sang. Il est aussi possible d'obtenir au choix la farine ou le vin.

Les Champs-Elysées : La farine et le vin.

Une fois que vous avez obtenu tous les ingrédients, vous pourrez alors aller aux Champs d'Asphodeles pour les utiliser.

Le Tartare

Vous allez revivre le meurtre de Mikis. Mais vous êtes Mikis et non plus vous-même. Avant qu'Héritias ne vous frappe, dirigez-vous vers la statue et laissez-vous tomber dans le vide. En réapparaissant, dirigez-vous vers Héritias et poussez-le dans le vide à son tour **(Photo 46)**. Une fois que vous êtes dans le tartare, allez parler avec l'homme qui est allongé. Il vous demandera de l'eau. Prenez le pot de miel, l'outre vide, ainsi que les verres vides qui se trouvent là **(Photo 47)**. Continuez votre visite jusqu'à ce que vous trouviez Prométhée. Vous le reconnaîrez facilement au vautour qui lui mange les intestins. Ramassez la pierre sur le sol et lancez-la sur le vautour. Après la discussion, utilisez l'outre sur Prométhée pour récupérer de son sang **(Photo 48)**.

Continuez de vous promener pour trouver les femmes qui remplissent une vasque d'eau. Lorsqu'elles repartent, et donc qu'elles ont le dos tourné, utilisez l'un des verres vides pour prendre de l'eau. Elles vous mettront en garde mais vous aurez tout de même pu prendre ce que vous étiez venu chercher

(Photo 49). Descendez en contrebas pour aller sur la rive du Styx (l'eau rouge) et jouez de la flûte pour appeler Charon. Demandez-lui de vous emmener aux **"Champs-Elysées"** pour obtenir la **"farine"** et le **"vin"** **(Photo 50)**.

Tantale

Grâce à Tantale, vous pouvez obtenir un autre ingrédient dont vous avez besoin. Dès le début, vous trouvez le miel à côté de lui. Puis une outre, qui vous permettra de recueillir le sang de Prométhée. Mais si vous ramenez un verre d'eau à Tantale, il peut vous procurer au choix de la **"farine"** ou du **"vin"**. Cela vous évitera l'un des passages dans les Champs-Elysées. Je vous conseille la **"farine"** car il n'est pas aussi simple que cela de la récupérer ensuite.

Les Champs-Elysées

Dans le labyrinthe de haies, il faut trouver la petite fille qui fait des galettes. Parlez-lui. En échange de farine, elle vous demandera d'aller faire une livraison de galettes **(Photo 51)**. Acceptez et prenez l'un des pains (tiens ? Ce n'étaient pas des galettes ? Étrange !) qui se trouvent sur la droite. Courez avant que cela ne refroidisse jusqu'aux âmes qui sont sous une espèce de tente, près d'un étang. Ne perdez surtout pas de temps, ne parlez à personne, il faut que le pain soit chaud à l'arrivée. Une fois que ce sera fait, retournez cherchez la farine auprès de la petite fille. Si vous avez échoué, ce sera un pain chaud que vous irez reprendre **(Photo 52)**. Pour obtenir le vin, discutez avec l'un des serviteurs. Ce sont les hommes qui se promènent et qui ne ressemblent pas aux âmes. Il vous remettra un verre vide. Ensuite, il faut trouver la vigne. Une fois à l'intérieur, vous devez absolument éviter de vous faire remarquer par l'un des serviteurs **(Photo 53)**. Si vous êtes repéré, on vous ramène automatiquement non loin de l'entrée de la vigne. Il y a une outre de vin qui traîne près d'un grand bassin de vin. Pour trouver ce dernier, dès l'entrée dans la vigne, il faut aller sur la gauche et vous le trouverez dans le coin opposé à celui de l'entrée. Ramassez l'outre et repartez **(Photo 54)**. Si vous avez tous les ingrédients, il est temps de retourner au Styx, à l'endroit où Charon vous a déposé et d'utiliser la flûte pour l'appeler.

Les Champs d'Asphodeles

Allez près du rocher qui ressemble à une table à gauche de l'endroit où vous a déposé Charon. Posez les ingrédients dans l'ordre suivant : miel, vin, eau et farine. Une fois que vous aurez récité l'incantation, posez le sang **(Photo 55)**. Toutes les âmes aux alentours voudront boire et manger, ne les laissez pas faire et utilisez le trident pour les repousser jusqu'à ce que Tiresias arrive. Au bout de trois ou quatre essais de la part des âmes présentes pour s'approcher, Tirésias apparaîtra. Parlez-lui plusieurs fois jusqu'à ce qu'il transforme vos offrandes en cristaux. Prenez-les et longez la paroi avec les cavités. Continuez après la dernière cavité et il vous sera possible de monter par une rampe pour surplomber tout cet endroit **(Photo 56)**.

Placez les cristaux dans les cavités situées sous les marques rouges pour faire apparaître un nouveau cristal situé sur le rocher. Attention, les cavités ne sont pas sur le dessus du rocher mais sur les parois qui se trouvent en contrebas. La dernière marque rouge est placée à un endroit qui ne correspond à aucune cavité. Il faudra donc essayer les cavités restantes. Lorsque tous les cristaux auront été placés, montez sur le rocher et prenez le nouveau cristal sur l'autel.

La Rencontre finale avec Poséidon

Avancez sur le promontoire pour faire face à Poséidon. Dans ce combat final, il faudra utiliser les bonnes attaques dans le bon ordre. Pour être exact, il faudra en utiliser trois et dans un ordre précis. Un peu à la manière du jeu de Master Mind **(Photo 57)**.

Pour vous aider, en fonction de la réaction de Poséidon, vous aurez un indice qui vous indiquera si l'arme est bien placée ou pas : Dans le cas où Poséidon chute en avant, c'est que l'arme est bien placée **(Photo 58)**.

Dans le cas où Poséidon frappe avec son trident sur le sol, c'est que votre attaque n'est pas placée au bon moment **(Photo 59)**.

Dans le cas où Poséidon oriente son trident dans votre direction pour vous frapper, c'est que cette attaque ne fait pas partie de la combinaison.

L'ordre des attaques est aléatoire et il faudra donc le trouver par vous-même. Une fois que vous aurez abattu Poséidon, les dieux vous accorderont le droit de libérer Ulysse. Vous pourrez alors aller voir Calypso et vous retrouverez votre vieil ami, ce qui mettra fin à votre quête.

Diablo est de retour. Le jeu, bien sûr, mais aussi le personnage maléfique. Combat à tous les étages pour le but ultime : faire mordre la poussière à ce vilain personnage.

Arioch • clemonnier@loisir.net

DIABLO II

Éditeur : Blizzard/Sierra • **Texte et voix :** Français • **Sortie :** juillet 2000 • **Config. mini :** PII. 300

Les quêtes

L'aventure de Diablo II est divisée en quatre actes, eux-mêmes composés de plusieurs quêtes. Nous avons pris le parti de vous présenter chaque quête avec, pour chacune, des indications sur la marche à suivre. Il nous était hélas impossible de vous proposer des cartes en raison du caractère aléatoire de la création du terrain dans le jeu. Ce sera donc à vous d'explorer les dangereuses étendues pour trouver votre chemin dans les mondes de Diablo II, désolé !

Acte 1

Le Repaire du mal

Au Camp des Rogues, allez parler à Akara. Elle vous donnera votre première quête. Sortez dans la Lande sanglante et vous trouverez le Repaire du mal, une grotte, au milieu. Entrez à l'intérieur et éliminez tous les monstres qui s'y trouvent. Une fois que ce sera fait, retournez voir Akara.

Le Cimetière de sœurs

Parlez à Kashya. Une fois que vous aurez été commandité pour votre seconde quête, sortez dans la Lande sanglante et allez voir Flavie, qui se trouve en bas sur la gauche. Continuez dans les Plaines gelées et traversez-les tout droit pour atteindre le Cimetière. Il ne vous restera alors plus qu'à tuer Blood Raven au milieu de son armée de morts-vivants. Une fois que ce sera fait, retournez voir Kashya. Il vous sera alors possible d'engager des Rogues pour peu que vous en ayez les moyens. Sans rien dépenser, vous serez déjà suivi par l'une d'elles.

À la recherche de Cain

Après avoir passé quelque temps à tuer des monstres et à visiter la région (la grotte des Plaines gelées, par exemple...), parlez avec Kashya et elle vous demandera de retrouver Cain. Allez dans les Plaines gelées et prenez le passage du bas qui vous mènera au Champ de pierres. C'est là que vous trouverez le Passage souterrain.

Traversez-le pour trouver l'entrée du Bois obscur. Il n'y a plus qu'à trouver l'arbre d'Inifuss pour y prendre le parchemin. Ramenez-le pour que Akara vous le traduise. Retournez aux pierres de Cairn dans le Champ de pierres. Puis touchez les pierres dans l'ordre indiqué par le parchemin. Un portail s'ouvrira au centre des pierres. Il vous mènera à Tristram. Au centre du village en ruines, Deckard Cain est enfermé dans une cage. Libérez-le puis retournez au camp. Parlez à Akara puis à Cain.

La Tour oubliée

Dans Le Champ de pierres, il y a un présentoir où se trouve un livre moisi. Lisez-le pour obtenir la quête de la Tour oubliée. Allez dans le Bois obscur pour y trouver un passage qui mène vers le Marais sombre. Ensuite, entrez dans les donjons sous les ruines de la tour. Descendez jusqu'au cinquième niveau et tuez la Comtesse démoniaque.

Outils du commerce

Une fois que Cain a été libéré, si vous allez parler à Charsi, elle vous demandera de retrouver le Marteau Horadrim. Traversez le Marais sombre pour atteindre les Hautes-Terres de Tamoe par le pont de pierre.

Cela vous permettra de vous rendre aux portes du Monastère et d'entrer dans le Cloître extérieur. De là, entrez dans la caserne et tuez le forgeron pour enfin récupérer le marteau dans la forge. Ramenez-le à Charsi et elle envoûtera l'un de vos objets.

Le Carnage des sœurs

Lorsque vous aurez ramené le Marteau à Charsi, allez parler à Cain pour obtenir votre nouvelle quête. Il vous faudra alors retourner dans le Monastère pour y trouver les catacombes. Descendez dans la Prison. Du troisième niveau de la Prison, il vous sera possible d'accéder au Cloître intérieur du Monastère. De là, vous accèderez à la Cathédrale où vous trouverez l'entrée des Catacombes. Au quatrième niveau des Catacombes, vous pourrez affronter Andarielle. N'oubliez pas de visiter la salle de son trône pour y récupérer tout l'or qui s'y trouve. Ensuite, repartez voir Warriv et partez avec lui vers l'est. Vous passerez alors directement à la deuxième partie de votre aventure.

Acte 2

Le Repaire de Radament

Parlez avec Jerhyn, puis avez Atma. Il vous faudra alors aller dans les égouts de la ville à la recherche du repaire de Radament. Dans la ville, il y a une trappe appelée Piège. Ouvrez-la et vous pourrez accéder aux Égouts. Il vous est aussi possible d'accéder aux Égouts par les quais. Une fois que vous l'aurez trouvé, tuez Radament puis retournez voir Atma.

Le Bâton Horadrim

Dans le coffre qui se trouve dans le Repaire de Radament, il y a le Parchemin Horadrim. Une fois que vous l'avez entre les mains, allez le montrer à Cain. Ensuite, allez dans le Désert de roches. Dès la sortie de la ville, allez sur la gauche et vous trouverez les Terres arides. C'est là que se trouvent les Couloirs des morts. Au troisième et dernier niveau souterrain, vous trouverez le Cube dans un coffre. Ressortez et allez à l'Oasis lointaine. Pénétrez à l'intérieur du Repaire du ver. Au troisième niveau souterrain, il y a un coffre qui contient le Bâton des rois. Allez dans la Ville oubliée et traversez-la pour passer dans la Vallée des serpents. Vous trouverez alors le Temple des vipères. Au deuxième niveau du temple, cassez l'autel souillé et vous obtiendrez la partie haute du Bâton Horadrim. Ouvrez le Cube et mettez le Bâton des rois à l'intérieur, ainsi que la partie haute. Transmutez le tout. Reprenez le Bâton Horadrim et allez parler à Cain. Ensuite, rendez-vous au Tombeau de Tal Rasha. Mais pour trouver ce Tombeau, il faudra entrer dans le Sanctuaire des arcanes et donc commencer d'autres quêtes (Sanctuaire des arcanes, les sept Tombeaux...). Une fois que vous aurez trouvé le véritable Tombeau de Tal Rasha dans le Canyon des Mages, placez le Bâton Horadrim dans l'orifice sur l'autel. De cette manière, vous complèterez votre quête.

Le Soleil maudit

Dans l'Oasis lointaine, il y a une énorme statue qui représente une tête. Lorsque vous vous en approchez, la lumière s'abaisse pour laisser place à l'obscurité. Allez en parler à Drognan. Ensuite, il n'y aura plus qu'à aller au Temple des vipères pour y détruire l'autel souillé. En fait, cette quête est liée à celle du Bâton Horadrim.

Le Sanctuaire des arcanes

Après quelques quêtes réussies à Lut Gholein, allez au palais pour parler à Jerhyn. Il vous donnera alors cette nouvelle quête. Cette quête est liée à la recherche du Tombeau de Tal Rasha. Descendez dans le Harem du palais. Au second niveau, vous trouverez l'entrée des Caves du palais. Au troisième niveau des Caves, il y a un portail qui mène au Sanctuaire des arcanes. Vous allez devoir trouver le journal d'Horazon pour terminer cette quête.

Invocation

Cette quête est liée à celle du Sanctuaire des arcanes. En effet, il vous suffira simplement de tuer l'Invocateur lorsque vous le rencontrerez dans le Sanctuaire des arcanes. Pour terminer cette quête, il n'y aura plus qu'à aller annoncer la mort de l'Invocateur aux villageois de Lut Gholein.

Les sept Tombeaux

Cette quête est liée à celle du Bâton Horadrim. En effet, tant que vous n'aurez pas trouvé le Tombeau de Tal Rasha, il vous sera impossible de terminer la quête du Bâton. En trouvant le journal d'Horazon, vous trouverez le symbole du vrai Tombeau de Tal Rasha. Passez le portail qui mène au Canyon des mages.

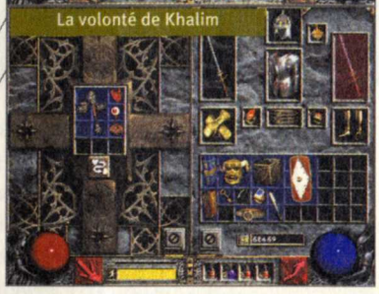
C'est là que se trouvent les sept Tombeaux de Tal Rasha. Un seul est le véritable tombeau. Pour le reconnaître, regardez le symbole que vous indique la fenêtre de quête. Il doit être le même que celui qui se trouve au-dessus de la porte de l'entrée du tombeau et sur les pierres de chaque côté. Après avoir replacé le Bâton Horadrim dans l'orifice à l'intérieur du véritable Tombeau de Tal Rasha, un trou se formera dans le mur. Cela vous donnera la possibilité d'entrer dans la salle de Tal Rasha. Faites attention à Duriel, l'énorme monstre qui vous attend dès votre entrée.

Les sept Tombeaux

Les sept Tombeaux

Plus loin, vous pourrez parler à Tyrael. Vous apprendrez que l'archange a échoué dans sa mission. Il ouvre un portail qui vous ramène à Lut Gholein. Empruntez-le et allez parler à Jerhyn. Il vous faudra ensuite vous rendre sur le port pour discuter avec Meshif. Cette quête sera alors terminée. Vous pourrez passer au troisième acte en demandant à Meshif de naviguer vers l'est.

Anciennes croyances


La volonté de Khalim

Acte 3

L'Oiseau de feu

Explorez la Forêt de l'araignée. L'un des petits gnomes détient une figurine de Jade. Une fois que vous l'avez en votre possession, allez la montrer à Cain puis à Meshif. Retournez voir Cain puis amenez la figurine de l'Oiseau de Feu à Alkor. Vous devriez alors obtenir une potion de vie et cela mettra fin à cette petite quête.

Anciennes croyances

Une fois que vous avez la potion de vie, allez voir Hratli et il vous confiera cette quête. Traversez la Forêt de l'araignée, puis le Grand marais pour atteindre la Jungle de l'Écorcheur. Il y a un petit village tribal où vivent les espèces de petits gnomes. Vous y trouverez le Gidbinn. Dès que vous le toucherez, vous serez attaqué et vous pourrez ensuite le ramasser sur le sol puisqu'il sera tombé de son socle qui aura pris feu. Ramenez-le ensuite à Ormus. Parlez-lui plusieurs fois et en échange, il vous remettra un anneau magique ("Prise de la mort"). Ensuite, allez parler à Asheara, qui mettra à votre service un mercenaire et vous donnera la possibilité d'en engager d'autres. Vous terminerez ainsi cette quête.

La volonté de Khalim

Une fois que vous avez la potion de vie, retournez voir Cain et il vous parlera de la volonté de Khalim. Pour l'accomplir, il faudra trouver différentes reliques.
L'Œil de Khalim est dans la Caverne de l'araignée (ne pas confondre avec le Repaire de l'arachnide) qui se trouve dans la Forêt de l'araignée.
Le Cerveau de Khalim se trouve à l'intérieur de la Prison de l'Écorcheur. Celle-ci est non loin du village tribal des gnomes dans la Jungle de l'Écorcheur.
Le Cœur de Khalim est dans les Egouts, sous le Bazar de Kurast. Il faut d'abord trouver le levier des égouts puis descendre au deuxième niveau. Tant que l'on ne vous demande pas d'aller chercher le Cœur de Khalim, cette relique ne sera pas dans le coffre. Dans ce cas, il n'y a pas un grand intérêt à visiter les égouts avant qu'on ne vous le dise. À moins que vous ne vouliez augmenter le niveau de votre personnage et connaître les lieux avant de vous y rendre. Le Fléau de Khalim se trouve à Trinvical sur l'un des membres du Conseil. Une fois que vous avez toutes les reliques, mettez-les à l'intérieur du Cube Horadrim et transmutez le tout. Vous obtiendrez un fléau du nom de la Volonté de Khalim. Allez parler à Cain puis rendez-vous à Travincal pour y détruire l'Orbe d'envoûtement près duquel se trouve le Conseil. Vous perdrez la Volonté de Khalim, mais cela vous ouvrira les portes de La Prison de la haine. En y entrant, vous aurez terminé cette quête.

Livre de Lam Esen

Le Gardien

Le Gardien

Livre de Lam Esen

Dans le Bazar de Kurast, vous trouverez l'entrée du Temple en ruine. À l'intérieur de celui-ci, vous pourrez prendre le livre de Lam Esen. Lorsque ce sera fait, allez parler à Alkor sur les Quais de Kurast. La quête sera alors terminée.

Le Temple noirci

Allez voir Ormus, une fois que vous aurez mis les pieds à la Chaussée de Kurast. Ensuite, allez à Travincal et tuez tous les membres du Conseil. Allez parler à Cain une fois que vous les aurez tous éliminés pour finir cette quête.

Le Gardien

Allez voir Ormus, une fois que vous aurez mis les pieds à la Chaussée de Kurast. Il faudra alors entrer dans la Prison de la haine pour y trouver Méphisto. Pour cela, il faudra bien entendu avoir terminé auparavant d'autres quêtes. Au troisième niveau de la Prison de la haine, vous rencontrerez Méphisto. Tuez-le puis allez voir Ormus. À l'endroit où vous avez tué Méphisto, il y a un portail qui mène aux enfers. Traversez-le pour passer au quatrième acte.

Acte 4

L'Ange déchu

Dès votre arrivée à la Forteresse de Pandemonium, parlez à Tyrael, qui vous donnera cette quête. Traversez les Steppes infinies pour passer dans les Plaines du désespoir. Tuez Izual puis parlez à son esprit. Retournez voir Tyrael et il vous donnera deux aptitudes. Cela mettra fin à cette quête.

La Forge de l'enfer

Dès votre arrivée à la Forteresse de Pandemonium, parlez à Cain, qui vous donnera cette quête. Allez à la Rivière de feu, dont l'entrée se trouve dans les Plaines du désespoir. Tuez le forgeron et vous pourrez lui prendre son Marteau

des forges d'enfer. Posez la gemme de Méphisto sur la Forge de l'enfer et frappez dessus avec le marteau. Cela libèrera les âmes et la quête sera terminée. N'oubliez pas de ramasser sur le sol les pierres précieuses sans défaut : topaze, améthyste et rubis.

Épilogue de la terreur

Traversez la Rivière de feu pour entrer dans le Sanctuaire du chaos. Là, vous n'aurez plus qu'à tuer Diablo. Auparavant, il faudra activer les cinq sceaux. Ce qui à chaque fois fera apparaître de nouveaux ennemis. Lorsque vous activerez le cinquième, Diablo apparaîtra au centre du grand cercle du Sanctuaire. Je vous conseille de bien vous préparer avant de l'affronter. Une fois que vous l'aurez tué, il ne vous restera plus qu'une minute avant que la partie ne prenne fin, mettant ainsi un terme à votre aventure.

Quelques trucs

Les portails

Il y a plusieurs portails fixes à certains endroits du jeu. Il est important de les activer si vous voulez éviter de longues heures de marche. Au cours de mon jeu, je regardais souvent la liste des portails qui indiquent le nom des cartes où ils se trouvent. Ainsi, dès que j'arrivais sur une carte qui devait contenir l'un d'eux, je partais immédiatement en quête du portail ; bien avant de m'arrêter pour jeter un œil aux coffres, grottes ou autres donjons. Une fois le portail activé, j'étais sûr de pouvoir prendre tout mon temps pour explorer l'endroit. Non pas vraiment pour une question de vie ou de mort, mais plutôt parce que les différents endroits du jeu sont repeuplés entre chaque partie. Alors, si l'on devait arrêter une partie (mince, j'avais oublié mon rendez-vous à la piscine ou je ne sais quoi !), il faudrait tout reprendre depuis le dernier endroit. Alors qu'une fois le portail le plus éloigné activé, on a la conscience tranquille. On peut s'arrêter et reprendre le jeu plus tard sans se soucier de devoir parcourir à nouveau des endroits maintes fois visités. Bien que ce soit, il est vrai, une constante dans le jeu pour monter le niveau d'expérience de votre personnage.

La revente des objets

L'argent est très utile dans le jeu. Les parchemins d'Identification ou de Porte de la ville ne sont généralement pas assez nombreux sur le champ de bataille. Et si vous voulez acheter de l'équipement ou recruter des mercenaires, c'est à coups de pièces que cela se monnayera. C'est pourquoi on fait de fréquents allers et retours entre l'endroit où se trouvent les marchands et les différents théâtres de nos carnages. On y revend un peu tout ce qui nous tombe sous la main. Le voyage se fait souvent avec un parchemin Porte de la ville dont le prix est vite amorti par la revente de toutes sortes de pièces d'équipement. Seulement, avant de revendre des armes ou des armures, je vous conseille de les faire réparer. En effet, le prix est sensiblement différent entre un même objet endommagé ou en parfait état. On se fait avoir parfois mais la plupart du temps, la réparation en vaut la chandelle... Suis-je un vilain grippe-sou ?

Cadavre par FedEx

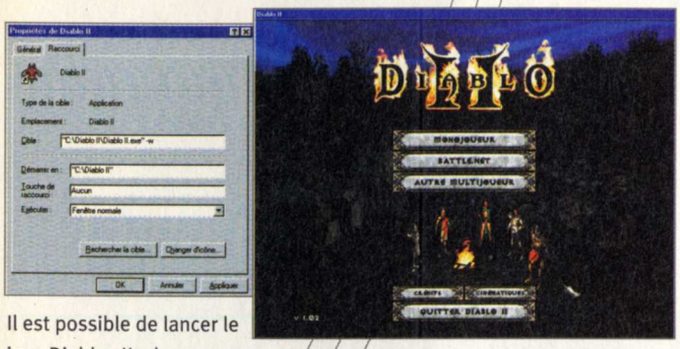
S'il vous arrive de succomber au cours d'un combat, vous réapparaissez à votre point de départ. Pour récupérer tous vos objets, il faudra alors parcourir tout le chemin qui vous sépare de votre dépouille. Cela peut s'avérer dangereux, surtout si les endroits que vous allez devoir traverser n'ont pas été correctement nettoyés et, bien entendu, si vous n'aviez pas gardé un peu d'équipement. D'accord, nous sommes dans une situation gênante ? Alors, comment récupérer tous les objets ? Simplement en sortant du jeu et en sauvegardant la partie. En rechargeant le jeu ensuite, votre corps aura été transporté automatiquement tout près de vous.

Récupération gratuite de votre énergie

Dans chacune des villes, campement ou forteresse de départ, il y a un personnage qui vous redonne tous les points de vie que vous avez perdus (vie et mana). Il suffit simplement de s'adresser à lui. Il est parfois préférable d'utiliser un parchemin de Porte de la ville pour se refaire une santé de cette manière plutôt que d'utiliser des fioles.

Le Camp des Rogues - Akara
Les Quais de Kurast - Ormus
Lut Gholein - Fara
Forteresse de Pandemonium - Jamella

Jouer en mode Fenêtre



Il est possible de lancer le jeu Diablo II dans une fenêtre Windows. La résolution d'écran restera la même. L'intérêt étant bien plus, pour ceux qui utilisent des résolutions d'écran supérieures à celle du jeu, d'obtenir un rendu plus fin des graphismes. Tout du moins, cela donne une impression de finesse... Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le raccourci qui vous permet de lancer le jeu et qui se trouve sur le bureau. Dans **"Cible"**, ajoutez **"-w"** après le guillemet. Et surtout mettez un espace entre le guillemet et **"-w"**. Cliquez sur **"OK"**. C'est terminé, en double-cliquant sur le raccourci, vous lancerez alors le jeu en mode "Fenêtre". Si votre bureau est réglé en 800x600 ou dans une résolution inférieure, cela ne vous servira pas à grand-chose.

Autre intérêt : de cette manière, vous n'avez plus à voir les scènes cinématiques d'introduction. Vous chargez le jeu et allez directement au menu principal. Il semble aussi que les scènes cinématiques entre les différents actes ne soient pas affichées non plus. On passe alors directement à l'acte suivant.

Le Cube Horadrim

Le Cube est indispensable pour transmuter deux objets dont vous avez besoin tout au long de votre aventure. Mais il peut aussi être utilisé pour d'autres choses. Ainsi, on peut transmuter plusieurs objets pour en obtenir d'autres. Faites attention à une chose. Si vous placez une bonne combinaison d'objets, ceux-ci sont remplacés par un autre. Mais si vous aviez placé d'autres objets en plus de la bonne combinaison, absolument tous les objets à l'intérieur du Cube seront remplacés par un seul objet. Ceux qui étaient inutiles disparaîtront avec le reste...

Voici la liste des transmutations que nous avons essayées avec succès.

Trois amulettes - Un anneau magique.
Trois anneaux - Une amulette magique.
Trois potions de santé et trois potions de Mana - Une potion de rajeunissement.
Trois potions de santé et trois potions de Mana - Une potion de rajeunissement total.
Une cartouche de gaz de strangulation et une potion de santé - Un antidote.
Un anneau, un saphir et quatre potions de dégel - Anneau de cobalt.
Un anneau, une émeraude et quatre antidotes - Anneau d'aigue-marine.
Un anneau et deux topazes - Anneau corail.

Un anneau, un rubis et quatre potions explosives - Anneau Garnet.
Deux carquois de flèches - Un carquois de carreaux.
Deux carquois de carreaux - Un carquois de flèches.
Six gemmes et une épée = Épée longue que l'on peut sertir.
Trois gemmes du même type - Une gemme du type supérieur.
Trois gemmes sans défaut et un objet (arme ou armure) - L'objet devient magique.
Une lance et un carquois de flèches - Javelines.
Une hache (tous types) et deux dagues - Hache de jet.
Trois gemmes parfaites et une amulette - Amulette qui augmente les caractéristiques du personnage (ne fonctionne pas à tous les coups).
Il y a fort à parier qu'il existe encore bien d'autres combinaisons, que personne n'a encore testées.

Le Niveau de la vache secrète

À Tristram, on peut trouver le corps de Wirt. Sur celui-ci, il est possible de récupérer sa jambe, ainsi qu'un grand nombre de pièces d'or. C'est sa jambe qui nous intéresse. Ce sera pour vous un fardeau car il faut que vous la gardiez jusqu'à la fin de la partie. En commençant une nouvelle partie dans un niveau de difficulté supérieur, il vous sera alors possible de l'utiliser. Placez la jambe de Wirt que vous aviez trouvée lors de la partie que vous avez remportée. Placez-la dans le Cube Horadrim. Mettez un Livre des Portails des villes à côté, quel que soit le nombre de parchemins qu'il contient. Transmutez les deux objets. Ils disparaîront mais juste à côté de vous, un portail se sera ouvert. Passez-le pour entrer dans le Niveau de la vache secrète. Vous découvrirez à cet endroit de nouveaux ennemis, les Bovins de l'Enfer. Et ces vaches-là sont plutôt coriaces ! Ce niveau se compose d'une seule carte : la Ferme. En raison du très grand nombre de bovins, la tâche est plutôt ardue. Et comme c'est presque toujours le cas, les vaches ont un chef qui s'appelle "Le Roi Taureau" Et vous aurez noté qu'il faut avoir pensé à garder la jambe dans un coin pendant toute une partie pour accéder à ce niveau dans le niveau de difficulté supérieur !

ICEWIND DALE

Icewind Dale est un Baldur-like où les combats sont nombreux et difficiles. Difficile jusqu'à ce que vous regardiez les codes qui suivent : ça vous dirait de changer votre armure miteuse et votre arme rouillée pour les modèles dernier cri ?

arioch • clemonier@loisir.net

Éditeur : Black Isle / Interplay • **Texte et voix :** Français
Sortie : juillet 2000 • **Config. mini :** Pentium 266 32 Mo

Activer les Cheat Codes

Avant toute chose, il faut savoir que les Cheat Codes du jeu ne fonctionneront que si vous avez au moins la mise à jour 1.05 ou supérieure du jeu. Dans le cas contraire, il ne se passera rien du tout !

Ensuite, il faut faire quelques manipulations avant de lancer le jeu pour accéder aux Cheat Codes. Vous allez devoir modifier le contenu du fichier d'initialisation. Ouvrez le répertoire du jeu et double-cliquez sur le fichier **"Icewind.ini"**. Il sera alors ouvert automatiquement dans le bloc-notes de Windows. À l'intérieur de ce fichier, cherchez une ligne **"[Game Options]"**. Juste en dessous de cette ligne, ajoutez une autre ligne où vous inscrirez **"Cheats=1"**. Fermez le bloc-notes et on vous demandera si vous voulez sauvegarder les modifications. Bien entendu, acceptez de faire la sauvegarde puis chargez le jeu.

Utiliser les Cheat Codes

Pendant une partie, vous pouvez appuyer sur les touches **"CTRL"** et **"TAB"** en même temps pour afficher une petite zone de saisie en bas de l'écran. C'est là que vous pourrez taper les codes qui suivent. Pour faire disparaître cette zone de saisie, il faut taper de nouveau sur les touches **"CTRL"** et **"TAB"**.

HEATERSDOPROSPER:ExploreArea(); - Permet de voir toute la carte.
HEATERSDOPROSPER:Hans(); - Téléporte toute l'équipe à l'endroit où se ouve le curseur.
HEATERDOPROSPER:SetCurrentXP(x); - Donne "x" points d'expérience à otre personnage. Vous devez remplacer le "x" par le nombre de points d'exérience que vous voulez donner au personnage.
HEATERDOPROSPER:AddGold(x); - Ajoute "x" pièces d'or à votre personage. Vous devez remplacer le "x" par le nombre de pièces d'or que vous vouz donner au personnage.
HEATERDOPROSPER:Midas(); - Ajoute 500 pièces d'or.
HEATERSDOPROSPER:FirstAid(); - Ajoute 5 potions de soins, 5 antidotes et n Parchemin de Transmutation Pierre/Chair dans l'inventaire de votre personnage principal.

Correspondances des touches

Certains caractères ne sont pas affichés de la même manière dans le jeu et sous Windows. Vous avez besoin de ces caractères pour taper les Cheat Codes. Vous obtiendrez la liste des touches difficiles à obtenir grâce à la liste qui suit :

$ - **;** **SHIFT** et **$** - **:** **9** - **(** **0** - **)**
SHIFT et le petit "**2**" au-dessus de "TAB" et à gauche de "1" - "

Les Cheat Keys

l existe un code qui permet d'activer des combinaisons de touches. Celles-ci ervaient aux développeurs pour tester différents aspects du jeu. tapez le ode "**CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys();**". Vous pourrez alors utiser les combinaisons de touches suivantes :

TRL et **J** - Déplace votre personnage à l'endroit où se trouve le curseur.
TRL et **R** - Guérit ou soigne le personnage sélectionné.
TRL et **Y** - Tue l'ennemi sélectionné (mais ne fait pas gagner de points d'expérience).
TRL et **C** - Vous permet de revoir l'écran de présentation de la partie du jeu où vous vous trouvez.
TRL et **S** - Appuyez plusieurs fois pour choisir une animation.
TRL et **A** - Montre l'animation choisie. Attention car certaines animations font planter le jeu.
TRL et **1** - Change le niveau d'armure (a priori seulement en apparence).
TRL et **2** - Fait un fondu au noir. Seul problème, l'écran devient tout noir.
TRL et **3** - Fait l'inverse du fondu au noir. Permet de revenir à la normale si vous avez utilisé "CTRL" et "2".
TRL et **4** - Place un cadre autour des éléments du décor avec lesquels il peut y avoir une interaction.
TRL et **6** - Change l'apparence de votre personnage en l'un des personnages ou créatures que vous pouvez rencontrer.
TRL et **7** - La même chose que pour "CTRL" et "6", si ce n'est que la liste des créatures et personnages défile dans le sens contraire.
TRL et **9** - Place un cadre de couleur jaune autour des personnages et monstres.

Les codes ne fonctionnent pas !

N'oubliez pas qu'il faut mettre à jour le jeu pour que les Cheat Codes fonctionnent. Pour cela, vous devenez obtenir la mise à jour 1.05 ou supérieur. L'un des meilleurs moyens pour l'obtenir est d'aller la prendre sur le site internet officiel du jeu "**http://www.interplay.com/icewind**" ou sur "**http://www.loisir.net**". Au moment où j'écris, j'utilise la version 1.06 du jeu.

Les objets

On peut obtenir la plupart des objets du jeu directement. Pour cela, tapez le code **"CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("x");"**. Le **"x"** devant être remplacé par l'un des codes de nom d'objets que vous trouverez ici. Par exemple, tapez **"CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("SCRL1Q");"** pour obtenir un Parchemin de Toucher Vampirique.
L'objet est ajouté à l'inventaire de votre personnage principal. S'il n'y a pas de place dans son inventaire pour ajouter l'objet, il ne sera pas pris en compte du tout !

Bottes

BOOT01 - Bottes de rapidité.
BOOT02 - Bottes de furtivité.
BOOT03 - Bottes nordiques.
BOOT04 - Bottes d'évitement.
BOOT05 - Bottes d'atterrissage.
BOOT06 - Bottes usées.
BOOTDRIZ - Bottes de rapidité.

Ceinturon

BELT01 - Ceinturon.
BELT02 - Ceinturon doré.
BELT03 - Ceinturon de franchise.
BELT04 - Ceinturon perceur.

Bracelets et gantelets

BRAC01 - Bracelets de défense CA 8.
BRAC02 - Bracelets de défense CA 7.
BRAC03 - Bracelets de défense CA 6.
BRAC04 - Bracelets d'archers.
BRAC05 - Bracelets.
BRAC06 - Gantelets des ogres.
BRAC07 - Gantelets de dexterité.
BRAC08 - Gantelets de maladresse.
BRAC09 - Gantelets de compétence.
BRAC10 - Gantelets de spécialisation.

Capes et robes

CLCK01 - Cape de protection + 1.
CLCK02 - Cape de protection + 2.
CLCK03 - Cape de Déplacement.
CLCK05 - Cape de Baldurien.
CLCK06 - Cape de non-Detection.
CLCK07 - Cape de Nymph.
CLCK08 - Cape d'Algernon.
CLCK09 - Robe de mage de résistance au froid.
CLCK10 - Robe de mage de résistance au feu.
CLCK11 - Robe de mage de résistance à l'électricité.
CLCK12 - Robe de filou.
CLCK13 - Robe de voyageur.
CLCK14 - Robe d'aventurier.
CLCK15 - Robe du bon archimage.
CLCK16 - Robe d'archimage neutre.
CLCK17 - Robe du mauvais archimage.
CLCK18 - Robe de filou.
CLCK19 - Robe de bon archimage.

Casques

HELM01 - Casque.
HELM02 - Casque d'alignment opposé.
HELM03 - Heaume de gloire.
HELM04 - Casque de defense.
HELM05 - Casque d'infravision.
HELM06 - Casque anti-charmes.
HELM07 - Heaume de Baldurien.
HELM08 - Casque.
HELM09 - Casque.
HELM10 - Casque.
HELM11 - Casque.
HELM12 - Casque.
HELM13 - Casque.

Armures

LEAT01 - Armure de cuir.
LEAT02 - Armure de cuir + 1.
LEAT03 - Armure de cuir + 2.
LEAT04 - Besantine.
LEAT05 - Besantine + 1
LEAT06 - Armure de cuir cloutée + 2 Attractions de projectiles.
LEAT07 - Besantine + 2
LEAT08 - Armure d'ombre.
CHAN01 - Armure en cottes de mailles.
CHAN02 - Armure en cottes de mailles + 1.
CHAN03 - Armure en cottes de mailles + 2.
CHAN04 - Armure feuilletée.
CHAN05 - Armure feuilletée + 1.
CHAN06 - Cottes de mailles + 4 Mithril.
PLAT01 - Armure de plates.
PLAT02 - Armure de plates + 1.
PLAT04 - Armure de plates complète.
PLAT05 - Armure de plates complète + 1.
PLAT06 - Armure de plates d'Ankheg.
PLAT07 - Armure de plates.

Boucliers

SHLD01 - Rondache.
SHLD02 - Rondache + 1.
SHLD03 - Écu.
SHLD04 - Écu + 1.
SHLD05 - Grand bouclier.
SHLD06 - Grand bouclier + 1.
SHLD07 - Grand bouclier + 1, + 4 contre les projectiles.
SHLD08 - Targe.
SHLD09 - Targe.
SHLD10 - Targe.
SHLD11 - Rondache.
SHLD12 - Rondache.
SHLD14 - Écu.
SHLD15 - Écu.
SHLD16 - Grand bouclier.

Épieus

SPER01 - Épieu.
SPER02 - Épieu + 1.
SPER03 - Épieu maudit + 3.
SPER04 - Épieu.

Batons

STAF01 - Bâton.
STAF02 - Bâton + 1.
STAF03 - Bâton.
STAF04 - Bâton.

Dâgues

DAGG01 - Dague.
DAGG02 - Dague + 1.
DAGG03 - Dague + 2.
DAGG04 - Dague longue-dent + 2.
DAGG05 - Dague de jet.
DAGG06 - Dague de Nester.
DAGG07 - Dague de Kylee.
DAGG08 - Dague de Hentold.

Hallebarde

HALB01 - Hallebarde.
HALB02 - Hallebarde + 1.
HALB03 - Hallebarde + 2.

Marteaux de guerre

HAMM01 - Marteau de guerre.
HAMM02 - Marteau de guerre + 1.
HAMM03 - Marteau de guerre + 2.

Épees

SW1H01 - Epée bâtarde.
SW1H02 - Épée bâtarde + 1.
SW1H03 - Épée bâtarde + 1, + 3 contre les métamorphes.
SW1H04 - Épée longue.
SW1H05 - Épée longue + 1.
SW1H06 - Épée longue + 2.
SW1H07 - Épée courte.
SW1H08 - Épée courte + 1.
SW1H09 - Épée courte + 2.
SW1H10 - Epée courte d'attaque soumoise.
SW1H12 - Épée longue.
SW1H13 - Lame de lune.
SW1H14 - Epée courte +1.
SW1H15 - Cimeterre de glace + 3.
SW1H16 - Cimeterre gardien + 5.
SW1H17 - Épée courte de Perdué.
SW2H01 - Épée à deux mains.
SW2H02 - Épée à deux mains + 1.
SW2H03 - Épée à deux mains.maudite berserker + 3.
SW2H04 - Épée à deux mains.
SW2H06 - Fléau d'araignée.

Haches

AX1H01 - Hache d'armes.
AX1H02 - Hache d'armes + 1.
AX1H03 - Hache d'armes + 2.
AX1H04 - Hache de jet.
AX1H05 - Hache de jet + 1.
AX1H06 - Hache de jet + 2.

Armes contondantes

BLUN01 - Gourdin.
BLUN02 - Fléau.
BLUN03 - Fléau + 1.
BLUN04 - Masse.
BLUN05 - Masse + 1.
BLUN06 - Morgenstern.
BLUN07 - Morgenstern + 1.
BLUN08 - Fléau.

Arbalètes

XBOW01 - Arbalète lourde.
XBOW02 - Arbalète lourde + 1.
XBOW03 - Arbalète lourde de précision.
XBOW04 - Arbalète légère.
XBOW05 - Arbalète légère + 1.
XBOW06 - Arbalète légère de vitesse.

Carreaux d'arbalètes

BOLT01 - Carreau.
BOLT02 - Carreau + 1.
BOLT03 - Carreau.
BOLT04 - Carreau.
BOLT05 - Carreau.
BOLT06 - Carreau + 2.

Arc

BOW01 - Arc long composé.

BOW02 - Arc long composé + 1.
BOW03 - Arc long.
BOW04 - Arc long + 1.
BOW05 - Arc court.
BOW06 - Arc court + 1.
BOW07 - Arc long d'adresse au tir.
BOW08 - Arc de l'aigle.
BOW09 - Arc long.

FLÈCHES

AROW01 - Flèche.
AROW02 - Flèche + 1.
AROW03 - Flèche tueuse.
AROW04 - Flèche acide.
AROW05 - Flèche mordante.
AROW06 - Flèche explosive.
AROW07 - Flèche de dissipation de la magie.
AROW08 - Flèche de feu.
AROW09 - Fléche de glace.
AROW10 - Flèche perceuse.
AROW11 - Flèche + 2.
AROW1A - Flèche + 2 (différente).

FRONDES

SLNG01 - Fronde.
SLNG02 - Fronde + 1.

BILLES

BULL01 - Bille.
BULL02 - Bille + 1.
BULL03 - Bille + 2.

FLÈCHETTES

DART01 - Fléchette.
DART02 - Fléchette + 1.
DART03 - Fléchette d'étourdissement.
DART04 - Fléchette sanglante.

LIVRE

BOOK01 - Livre magique.
BOOK02 - Livre de sorts.
BOOK03 - Manuel de santé corporelle (+ 1 Cons).
BOOK04 - Manuel d'utiles exercices (+ 1 For).
BOOK05 - Manuel d'agilité (+ 1 Agi).
BOOK06 - Traité de claire pensée (+ 1 Int).
BOOK07 - Traité d'autorité et d'influence (+ 1 Cha).
BOOK08 - Traité de compréhension (+ 1 Sag).
BOOK09 - Livre ordinaire.
BOOK10 - Histoire de Calimshan.
BOOK11 - Histoire du Cormyr.
BOOK12 - Histoire du Dambrath.
BOOK13 - Histoire de Durpar et de Var la Dorée.
BOOK14 - Histoire d'Estagund.
BOOK15 - Histoire de Perdu.
BOOK16 - Histoire de Halruaa.
BOOK17 - Histoire de Luiren, Petites-Gens.
BOOK18 - Histoire de la Sembie.
BOOK19 - Histoire de Chute.
BOOK20 - Histoire de Ashaba.
BOOK21 - Histoire de Joadath.
BOOK22 - Histoire de Règne.
BOOK23 - Histoire de Jyordhan.
BOOK24 - Histoire de Khelben.
BOOK25 - Histoire de Seigneurs.
BOOK26 - Histoire de Période.
BOOK27 - Histoire de Sulbois.
BOOK28 - Histoire de Elminster.
BOOK29 - Histoire de Choisit.
BOOK30 - Histoire de Rencontre.
BOOK31 - Histoire de de.
BOOK32 - Histoire du Téthyr.
BOOK33 - Histoire de la Profondeurs.
BOOK34 - Histoire des Élus de Mystra.
BOOK35 - Histoire des Vaux Elfiques.
BOOK36 - Histoire des Trois Morts.
BOOK37 - Histoire de la côte des Dragons.
BOOK38 - Histoire des Descentes.
BOOK39 - Histoire des Guerres.
BOOK40 - Histoire de la Pièce fatidique.
BOOK41 - Histoire de la Dernière Marche des Géants.
BOOK42 - Histoire de la Mer de Lune.
BOOK43 - Histoire du Nord : Floraison.
BOOK44 - Histoire du Nord : Couronne.
BOOK45 - Histoire du Nord : Histoire récente du Nord.
BOOK46 - Histoire du Nord : l'Exode des Elfes.
BOOK47 - Histoire du Nord : La Propagation de la Race humaine.
BOOK48 - Histoire du Nord : Hommes.
BOOK49 - Histoire du Nord : Bannière.
BOOK50 - Histoire du Nord : Gantelet.
BOOK51 - Histoire du Nord : Bête.
BOOK52 - Histoire du Nord : Chope.
BOOK53 - Histoire des Corbeaux rouges.
BOOK54 - Histoire de la Vallée des Dieux.
BOOK55 - Histoire de la Licorne.
BOOK56 - Histoire de la Vallée des Dieux.
BOOK57 - Histoire du Vaste.
BOOK58 - Histoire des Occidental.
BOOK59 - Histoire du Qui-vaut-deux-Zhents.
BOOK60 - Histoire d'Ulgarth.
BOOK61 - Histoire de l'Amn.
BOOK62 - Histoire d'Eau profonde.
BOOK63 - Histoire d'Eau profonde Age o.
BOOK64 - Histoire d'Eau profonde Age 1.
BOOK65 - Histoire d'Eau profonde Age 3.
BOOK66 - Histoire d'Eau profonde Age 2.
BOOK67 - Histoire d'Eau profonde Age 4.
BOOK68 - Livre du Savoir ancien.
BOOK70 - Livres des Yago.

POTIONS

POTN02 - Potion de résistance au feu.
POTN03 - Potion de force de géant des collines.
POTN04 - Potion de force de géant du froid.
POTN05 - Potion de force de géant du feu.
POTN06 - Potion de force de géant des nuages.
POTN07 - Potion de force de géant des tempêtes.
POTN08 - Potion de soins.
POTN09 - Potion d'héroïsme.
POTN10 - Potion d'invisibilité.
POTN11 - Potion d'invulnérabilité.
POTN12 - Potion de force de géant des pierres.
POTN13 - Huile de feux ardents.
POTN14 - Huile de rapidité.
POTN15 - Potion rouge.
POTN16 - Potion violette.
POTN17 - Élixir de santé.
POTN18 - Potion d'absorption.
POTN19 - Potion d'agilité.
POTN20 - Antidote.
POTN21 - Potion de clarté.
POTN22 - Potion de résistance au froid.
POTN23 - Huile de rapidité.
POTN24 - Potion de défense.
POTN25 - Potion de soins.
POTN26 - Potion d'explosions.
POTN27 - Potion d'haleine ardente.
POTN28 - Potion de force morale.
POTN29 - Potion de génie.
POTN30 - Potion d'infravision.
POTN31 - Potion d'isolation.
POTN32 - Antidote.
POTN33 - Potion de blocage de magie.
POTN34 - Potion de magie.
POTN35 - Potion de protection contre la magie.
POTN36 - Potion du Maitre-voleur.
POTN37 - Potion de focalisation mentale.
POTN38 - Potion de rétrovision.
POTN39 - Potion de perception.
POTN40 - Potion d'invulnérabilité.
POTN41 - Potion de pouvoir.
POTN42 - Potion de régénération.
POTN43 - Potion de perpiscacité.
POTN44 - Potion de force.
POTN45 - Potion de liberté.
POTN46 - Potion de statue.
POTN47 - Potion d'antidote de Marek.
POTN48 - Fiole de liquide mystérieux.

ANNEAUX

RING01 - Anneau.
RING02 - Anneau de résistance au feu.
RING03 - Anneau d'amitié avec les animaux.
RING04 - Anneau de maladresse.
RING05 - Anneau d'invisibilité.
RING06 - Anneau de protection + 1
RING07 - Anneau de protection + 2.
RING08 - Anneau des arcanes.
RING09 - Anneau d'action libre.
RING10 - Anneau d'or.
RING11 - Anneau d'argent.
RING12 - Anneau d'onyx.
RING13 - Anneau de jade.
RING14 - Anneau de néphrite.
RING15 - Anneau héliotrope.
RING16 - Anneau de peau d'ange.
RING17 - Anneau danse-flamme.
RING18 - Anneau d'opale de feu.
RING19 - Anneau de rubis.
RING20 - Anneau d'énergie.
RING21 - Anneau d'infravision.
RING22 - Anneau de sainteté.
RING23 - Anneau de folie.
RING25 - Anneau de protection de Koveras.
MAGE01 - Anneau d'invisibilité
MAGE02 - Anneau Peau d'écorce.
MAGE03 - Anneau image miroir.
MAGE04 - Anneau flou.
MAGE05 - Anneau d'action libre.
MAGE06 - Anneau d'action libre (cadeau d'Edventar).

PARCHEMINS ET SORTS

SCRLJALA - Parchemin d'annulation de quête.
SCRLPET - Parchemin de transmutation de la pierre en chair.
SCRL02 - Parchemin de sorts.
SCRL03 - Parchemin de protetion contre l'acide
SCRL04 - Parchemin de protection contre le froid.
SCRL05 - Parchemin de protection contre l'électricité.
SCRL06 - Parchemin de protection contre le feu.
SCRL07 - Parchemin de protection contre la magie.
SCRL08 - Parchemin de protection contre le poison.
SCRL09 - Parchemin de protection contre les morts-vivants.

SCRL10 - Parchemin maudit de faiblesse.
SCRL11 - Parchemin maudit de maladresse.
SCRL12 - Parchemin maudit de bêtise.
SCRL13 - Parchemin maudit de laideur.
SCRL14 - Parchemin maudit de convocation de monstre.
SCRL15 - Parchemin de protection contre la pétrification.
SCRL16 - Parchemin maudit de pétrification.
SCRL17 - Parchemin maudit de douleur.
SCRL18 - Parchemin maudit de stupidité.
SCRL1B - Incinérateur d'Agannazar.
SCRL1C - Toucher de la goule.
SCRL1D - Clairvoyance.
SCRL1E - Dissipation de la magie.
SCRL1F - Flèche enflammée.
SCRL1G - Boule de feu.
SCRL1H - Hâte.
SCRL1I - Immobilisation des personnes.
SCRL1K - Éclair.
SCRL1L - Convocation de monstres I.
SCRL1M - Non-détection.
SCRL1N - Protection contre les projectiles non-magiques.
SCRL1O - Lenteur.
SCRL1P - Piège à crânes.
SCRL1Q - Toucher vampirique.
SCRL1R - Forme ectoplasmique.
SCRL1S - Charme néfaste.
SCRL1T - Armure fantomatique.
SCRL1U - Confusion.
SCRL1V - Porte dimensionnelle.
SCRL1Y - Invisibilité majeure.
SCRL1Z - Globe mineur d'invulnérabilité.
SCRL2A - Convocation de monstres II.
SCRL2D - Animation des morts.
SCRL2E - Nuage mortel.
SCRL2F - Cône de froid.
SCRL2G - Convocation de monstres III.
SCRL2H - Porte d'ombre.
SCRL2I - Lettre.
SCRL2J - Lettre.
SCRL2K - Lettre
SCRL2L - Lettre.
SCRL2M - Lettre
SCRL2N - Lettre.
SCRL2O - Lettre.
SCRL2P - Lettre.
SCRL2Q - Lettre.
SCRL2R - Lettre.
SCRL2S - Lettre.
SCRL2T - Lettre.
SCRL2U - Lettre.
SCRL2V - Lettre.
SCRL2W - Lettre.
SCRL2X - Lettre.
SCRL2Y - Lettre.
SCRL2Z - Lettre.
SCRL3A - Lettre.
SCRL3B - Lettre.
SCRL3C - Lettre.
SCRL3D - Lettre.
SCRL3E - Lettre.
SCRL3F - Le journal de Sarevok.
SCRL3G - Vocaliser.
SCRL3H - Protection contre le mal.
SCRL3I - Parchemin.
SCRL56 - Soins des blessures graves.
SCRL58 - Action libre.
SCRL59 - Neutralisation du poison.
SCRL61 - Soins des blessures critiques.
SCRL62 - Colonne de feu.
SCRL63 - Rappel à la vie.
SCRL66 - Glisse.
SCRL67 - Armure.
SCRL68 - Mains ardentes.
SCRL69 - Charme-personne.
SCRL70 - Vapeur colorée.
SCRL71 - Cécité.
SCRL72 - Amitié.
SCRL73 - Protection contre la pétrification.
SCRL75 - Identification.
SCRL76 - Infravision.
SCRL77 - Projectile magique.
SCRL78 - Protection contre le mal.
SCRL79 - Bouclier.
SCRL80 - Poigne électrique.
SCRL81 - Sommeil.
SCRL82 - Toucher glacial.
SCRL83 - Orbe chromatique.
SCRL84 - Absorption mineure de Larloch.
SCRL85 - Flou.
SCRL86 - Détection du mal.
SCRL87 - Détection de l'invisibilité.
SCRL89 - Horreur
SCRL90 - Invisibilité.
SCRL91 - Déblocage.
SCRL92 - Connaissance des alignements.
SCRL93 - Chance.
SCRL94 - Résistance à la terreur.
SCRL95 - Flèche acide de Melf.
SCRL96 - Image miroir.
SCRL97 - Nuage puant.
SCRL98 - Force.
SCRL99 - Toile d'araignée.

BAGUETTES

WAND02 - Baguette d'effroi.
WAND03 - Baguette de projectiles magiques.
WAND04 - Baguette de paralysie.
WAND05 - Baguette de feu.
WAND06 - Baguette de givre.
WAND07 - Baguette de foudre.
WAND08 - Baguette de sommeil.
WAND09 - Baguette de métamorphose.
WAND10 - Baguette de convocation de monstres.
WAND11 - Baguette des cieux.
WAND12 - Baguette de projectiles magiques.

AMULETTES

AMUL01 - Collier de projectiles.
AMUL02 - Collier
AMUL04 - Collier orné de gemmes Zoïses.
AMUL05 - Collier de roche bleue.
AMUL06 - Collier d'Agni Mani.
AMUL07 - Collier d'obsidienne arc-en-ciel.
AMUL08 - Collier de coquillages de porcelaine tigrée.
AMUL09 - Collier d'argent.
AMUL10 - Collier d'or.
AMUL11 - Collier de perles.
AMUL12 - Collier de larmes de Laérale.
AMUL13 - Amulette héliotrope.
AMUL14 - Amulette de Protection + 1
AMUL15 - Amulette bouclier.
AMUL16 - Amulette d'influence sur les méta-sorts.

OBJETS DIVERS

MISC01 - Peau de loup des glaces.
MISC04 - Symbole sacré de Bassilus.
MISC07 - Pièce d'or.
MISC12 - Carapace d'Ankheg.
MISC13 - Samuel.
MISC16 - Gemme d'agate de feu.
MISC17 - Gemme oeil de lynx.
MISC18 - Gemme pierre de soleil.
MISC19 - Gemme turquoise.
MISC20 - Gemme héliotrope.
MISC21 - Gemme larme de ciel.
MISC22 - Gemme Andar.
MISC23 - Gemme de Jaspe.
MISC24 - Gemme Tchazar.
MISC25 - Gemme Zircon.
MISC26 - Gemme Iole
MISC27 - Gemme pierre de lune.
MISC28 - Gemme étoile d'eau.
MISC29 - Gemme Zoïse.
MISC30 - Gemme Chrysoberyl.
MISC31 - Gemme de diopside étoilé.
MISC32 - Gemme Shandon.
MISC33 - Gemme aigue-marine.
MISC34 - Grenat.
MISC35 - Gemme de corail noir.
MISC36 - Perle.
MISC37 - Gemme sphène.
MISC38 - Opale noire.
MISC39 - Opale d'eau.
MISC40 - Gemme lingot de lune.
MISC41 - Saphir étoilé.
MISC42 - Diamant.
MISC43 - Emeraude.
MISC44 - Larmes de roi.
MISC45 - Esseulite.
MISC47 - Culotte dorée.
MISC48 - Idole.
MISC49 - Melicamp, la poule.
MISC50 - Crâne.
MISC51 - Mèche de nymphe.
MISC52 - Tête de wiverne.
MISC53 - Bol de contrôle d'eau.
MISC54 - Corps d'enfant.
MISC55 - Corps du Duc Eltan.
MISC56 - Arme brisée.
MISC57 - Bouclier brisé.
MISC58 - Armure brisée.
MISC59 - Divers objets brisés.
MISC60 - Corps d'araignée.
MISC61 - Bouteille de vin.
MISC62 - Chat mort.
MISC63 - Objet à mâcher.
MISC64 - Télescope.
MISC65 - Corps de Brage.
MISC66 - Fils du fermier Brun (Mort).
MISC67 - Le fils mort de Brun.
MISC68 - Abela la nymphe.
MISC69 - Fragment d'artefact de Helshara.
MISC70 - Statue de Delorna.
MISC71 - Livre de sorts de Delorna.
MISC72 - La griffe de Kazgaroth.
MISC73 - La corne de Kazgaroth.
MISC74 - La Chandelle.
MISC75 - Dague de venin.
MISC76 - La potion des rêves.
MISC77 - Crâne de Kêreph.
MISC78 - Invitation.
MISC79 - Cadavre de femme.
MISC80 - Cadavre d'homme.
MISC81 - Crâne de Kêreph.
MISC82 - Armure antique.
MISC83 - Clé du bouchon de la rivière.
MISC84 - Bouh (le hamster!).
MISC85 - Symbole sacré de Mulahey.
MISC86 - Scalp de bandit.
MISC87 - Fer contaminé.
MISC88 - Patte de lapin.
MISC89 - Amulette d'Edwin.
MISC90 - Cadavre de Chelak.

nouvelle formule

15F

LE MAGAZINE + LE CD-ROM PC & MAC

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Un abonnement de 6 mois à

AOL

AOL, élu fournisseur d'accès préféré des internautes français**

= 590 F remboursés

sur l'achat de votre modem 3Com*

* 590F remboursés après achat d'un 56K FaxModem, d'un 56K Message Modem, ou d'un 56K Professional Message Modem portant l'étiquette de l'opération, puis ouverture d'un abonnement AOL de 6 mois par téléphone au 0825 12 12 12 (0,99 FTTC/min)

1er mois gratuit : 20 heures TOUT COMPRIS Internet + Téléphone inclus, puis 5 mois à 95F/mois pour 15 heures TOUT COMPRIS Internet + Téléphone inclus. Offre valable entre le 15/08/00 et le 15/01/01.

INFOFLASH 01 69 18 94 54

USR 56K Faxmodem

- Idéal pour surfer sur Internet ; produit haute vitesse à la norme V90 et x2 pour recevoir jusqu'à 56 000 bps
- Modem évolutif par simple téléchargement
- Excellent rapport prix/performance

USR 56K Message Modem

- Fonctions modem et répondeur même PC éteint
- Consultation des messages vocaux même PC éteint
- Produit haute vitesse à la norme V.90 et x2 : double compatibilité 56 Kbps

USR 56K Professional Message Modem

- Modem évolutif : mise à jour par simple téléchargement
- Téléphone de conférence, mains libres et Minitel
- Possibilité de brancher un combiné téléphonique pour les conversations privées
- Interrogation à distance
- Voyants lumineux de contrôle
- Possibilité de lancer manuellement la réception d'un fax en maintenant le bouton STOP/PLAY appuyé durant 2 secondes

* Offre limitée à la France Métropolitaine (achat + domicile) et non cumulable avec les autres offres de promotions d'AOL, pour l'achat d'un modem 3COM du 15 août 2000 au 15 janvier 2001 suivi de l'ouverture d'un compte AOL pour une période de six mois par téléphone au 0825 12 12 12 (0,99 FTTC/min) entre le 15 août 2000 et le 15 janvier 2001. Le remboursement du montant de 590 F TTC interviendra par virement bancaire sous 4 semaines à compter de la réception par AOL du bon de remboursement correctement complété et de la preuve d'achat. Cette offre est limitée à une demande par foyer fiscal et par entreprise. Les frais d'affranchissement sont compris dans les 590 F. Toute demande incomplète ou illisible ne pourra être prise en compte. AOL se réserve le droit de refuser toute demande qui lui semblerait frauduleuse ou peu soucieuse du respect des procédures liées à l'opération. Conformément à la loi informatique et liberté du 6 janvier 1978, vous bénéficierez d'un libre droit d'accès et de rectification ou de retrait des informations vous concernant. Photos et textes non contractuels. Toutes les sociétés et marques citées sont des marques déposées de leurs sociétés respectives.

** Journal de l'internaute du 25 mai 2000 - www.linternaute.com

3com